零售价 12元
邮发代号：48-113
每月5日发行
2014 6月
Vol.200
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

哈烧旗舰店 最新暴雪官方游戏小说大联展

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



封面游戏

龙腾世纪3 审判

单机强档预报

英雄联盟专区

S4脱坑宝典

你的野区我养猪

新版冷门英雄解析

大型移动炮台——泽拉斯

单机强打攻略

暗黑3：夺魂之镰

传奇装备搭配实战

新游大碗

最终幻想14

即将取代《魔兽世界》？

极速体验

黑暗之魂2

如此难！何苦为难手残

曙光

自己吓自己也要出事

网游最前沿

夺冠之路

FIFA online 3

战机世界

射雕ZERO

6月

CONTENTS 2014.06

游戏攻略 目录

001 网游风云榜

002 游戏新闻

006 游戏 X 光片

010 新游大腕
最终幻想 14
即将取代《魔兽世界》？

014 网游最前沿
夺冠之路
FIFA online 3
战机世界
射雕 ZERO

022 网游攻略全指引

024 强档预报
龙腾世纪 3：审判

028 单机新作预告
恶灵附身
敌军前线
奇异世界：新鲜可口
狙击精英 3

034 极速体验
黑暗之魂 2
如此难！何苦为难手残

038 单机强打攻略
暗黑 3：夺魂之镰
传奇装备搭配实战

044 百兆俱乐部
五月会员游戏推荐

048 英雄联盟专区
S4 脱坑宝典：你的野区我养猪
新版冷门英雄解析
大型移动炮台 -- 泽拉斯

054 GAME 后勤组
攒机月月谈
人气笔记本推荐
时尚 IT

058 哈烧旗舰店
最新暴雪官方游戏小说大联展

060 ChinaJoy 专题
2014 ChinaJoy Cosplay 嘉年华全国大赛全面启动！

064 第一现场

067 面对面

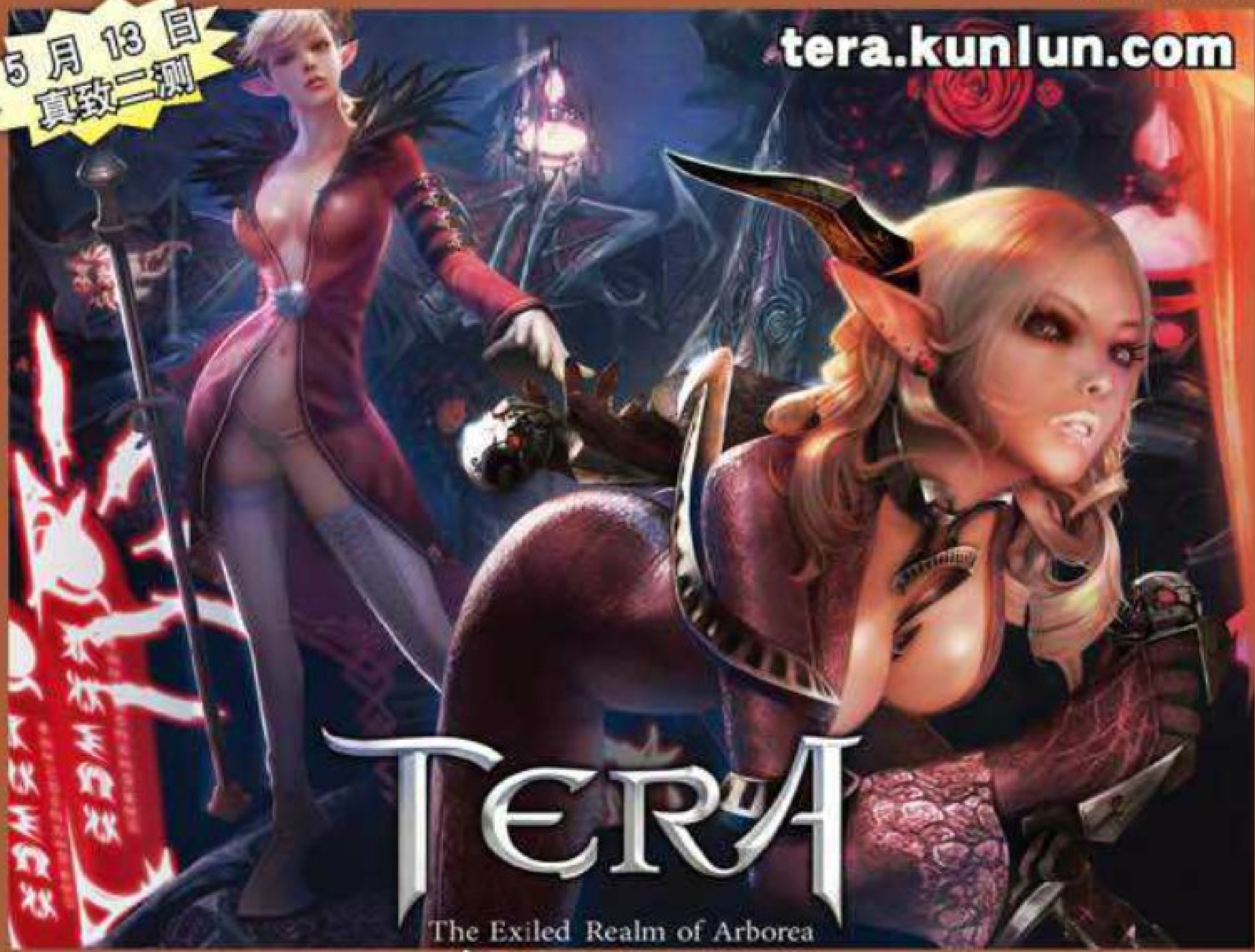
068 玩家交流

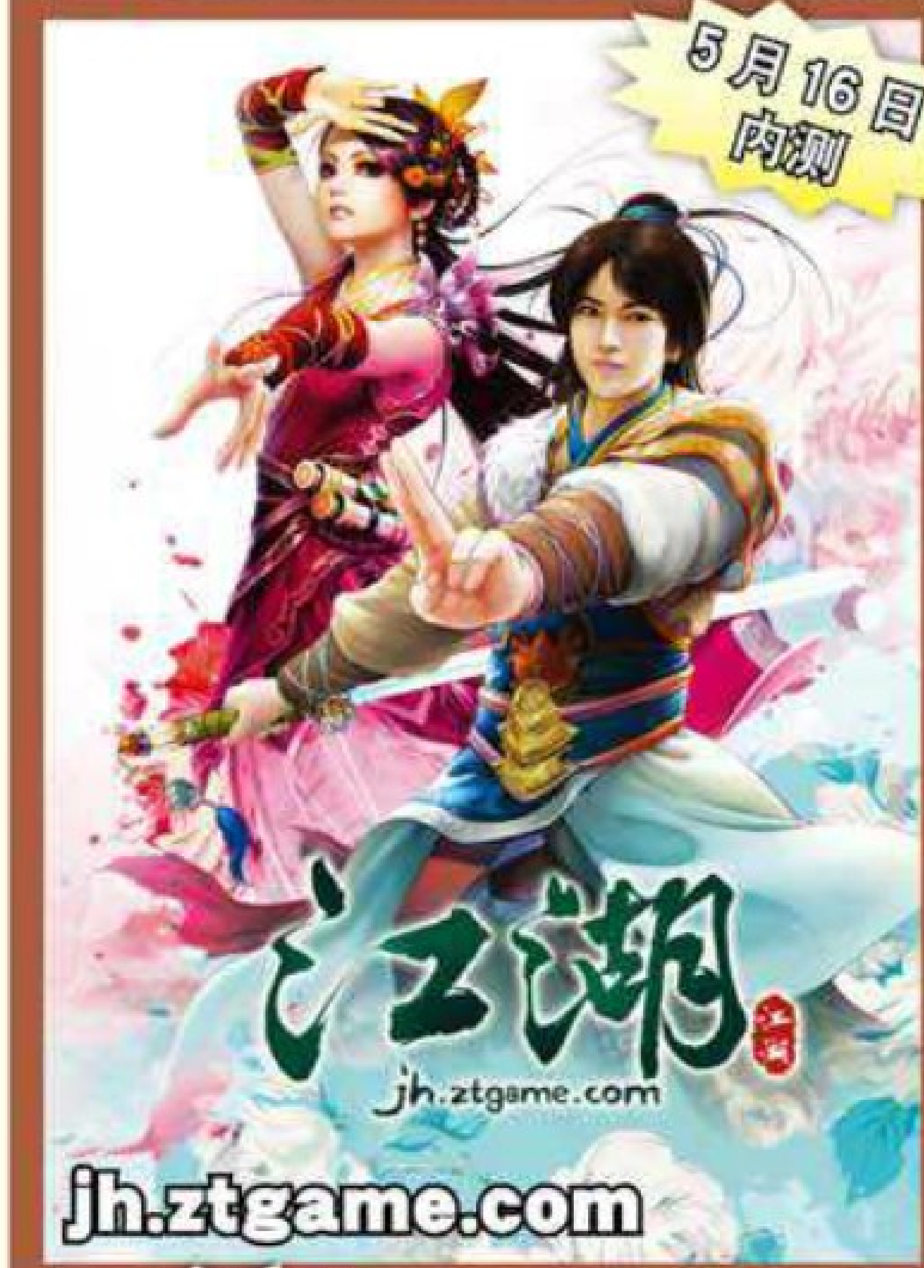
070 微专栏

072 E 网情深

电攻网游风云榜

网游平台（5 月中旬至 6 月初） 17173









健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团有限公司
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：滕耀胜
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静 杨勇 陶晓明
文字编辑：杨晓琴 倪荣页 张贞颖 陈奇（实习）
美术编辑：欧阳瑛 费丹丹
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺 方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022

热门网游测试表









十大网游排行榜

CGWR SINA

游戏名称	游戏评分
黑金	CGWR: 9.18 分
最终幻想 14	CGWR: 8.77 分
上古世纪	CGWR: 8.73 分
灵魂回响	CGWR: 8.52 分
笑傲江湖	CGWR: 8.27 分
倩女幽魂 2	CGWR: 8.17 分
天谕	CGWR: 8.15 分
江湖	CGWR: 8.13 分
激战 2	CGWR: 8.11 分
武魂	CGWR: 7.89 分

月度十大单机游戏热度榜

游戏名称	游戏热度
黑暗之魂 2	9.1
真三国无双 7：猛将传	9.1
光之子	8.9
看门狗	8.6
火焰限界	8.5
狙击精英 3	8.5
植物大战僵尸：花园战争	8.2
重返德军总部：新秩序	8.0
奇迹时代 3	7.9
杀手已死	7.5

上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
印刷制作：常熟市双乐彩印包装有限公司
发行价格：每本 12 元
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 2 楼
邮编：200233

声 明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

GAME NEWS

游戏新闻

编：公羊　美：grass

微新闻











1 微软副总：XBox One 卖不过 PS4 因玩家对 360 满意度太高

微软 Xbox 市场和战略总裁 Yusuf Mehdi 近日在接受福布斯的访问时表示承认 Xbox One 与 PS4 的销量存在差距，但他并没有把原因归结于 Xbox One 自身的品质问题，而是认为，玩家对前一代主机 Xbox 360 的满意度比 PS3 更高，这阻止了他们为自己的家用游戏机更新换代。

2 岩田聪：任天堂已经在研发下一代家用游戏机了

根据岩田聪的说法，在 Wiiu 发售后不久后，后续机的研发就已经排上了公司的计划。然而由于目前 WiiU 的销量还没有达到“令人满意”的数量，新主机只能暂缓发布。关于神秘主机的发布日期，岩田聪也是缄口不言，他表示目前只能透露该款主机正在研发中，而且主机的硬件理念已经有了明确的方向。

3 人肉搜索禁止 欧盟法院判决谷歌必须删除个人隐私

现在的搜索引擎有多可怕？上谷歌或者百度搜一下你的名字吧，你就会发觉其中恐怖之处。为了更好的保护个人隐私，欧盟法院近日作出裁决，谷歌必须从搜索引擎结果中删除第三方网站透露的个人信息。欧盟法院称，谷歌在特定情况下，有义务从搜索结果中除去特定网页链接。个人可以就某件具体事宜要求谷歌删除某个特定链接，如果谷歌不从，个人可以去他们的国家数据保护部门申诉，并且让他们下令谷歌除去相关链接。

4 《变形金刚 4》电影和游戏将同步推出

电影《变形金刚》讲述了从外星球来的汽车人为了维护宇宙和平和破坏分子战斗的故事。今年 6 月底《变形金刚》第四部即将上映，不知道这次从赛博坦星球来的傲娇汽车人们又会带给我们怎样的震撼。值得关注的是，本次电影上映的同时，移动游戏公司 DeNA 透露，变形金刚官方游戏《Transformers: Age of Extinction》也将登陆移动双平台，对于广大汽车人爱好者来说可谓双福临门。

5 DoCoMo 夏季发布会众星云集 索尼夏普三星轮番登场

夏天来临，日本运营商们进入了新的手机发布季，继 AU 之后，另一位日本移动运营商巨头 DoCoMo 也召开自家夏季新机发布会，牵手索尼三星夏普等多家厂商来了个集体亮相，一口气推出 9 款智能手机和平板。

6 网络安全是个笑话 照片揭 NSA 在思科路由器中植入后门

美国记者 Glenn Greenwald 在新书《No Place to Hide》中披露了一份文件，其中有照片显示，NSA 一个名叫 Tailored Access Operations（定制访问行动）的部门以及其他 NSA 雇员公然在路由，服务器以及其他网络设备中植入后门。如果这些设备是被标识为监视目标的组织所使用的话，那么在发货之前，NSA 就会在里面植入定制的固件，重新打包，然后再发货。

7 天语、Blu 正式加入 Windows Phone 阵营

之前在 MWC 时 Windows Phone 阵营已经经历过一次扩军，时至今日，微软的移动平台又迎来了两位新伙伴。早些时候微软大中华区副总裁张永利正式对外宣布，天语和 Blu 这两个品牌已经与他们达成合作，未来会致力于进一步扩大 Windows Phone 的影响力。

考虑到这两家厂商一直以来都主攻低端市场，基本上我们可以猜到其接下来产品的定位。值得一提的是，两者分别来自对 Windows Phone 不太感冒的中国大陆和美国，感觉上，此次合作的目的性很明确啊。

8 三星向患病、过世的工厂职工致歉，称“早该解决相关问题”

据韩国媒体 Yonhap News 报道，三星已于日前承认自己在处理国内半导体工厂中所出现的职工患病、过世等情况时，反应不够迅速，导致了不好的影响。在近期一系列事故和有关工作环境的争议（可能有超过 50 人因此患上了白血病或其它不治之症）越发升温后，三星 CEO 权五铉终于出面正式发布声明致歉。

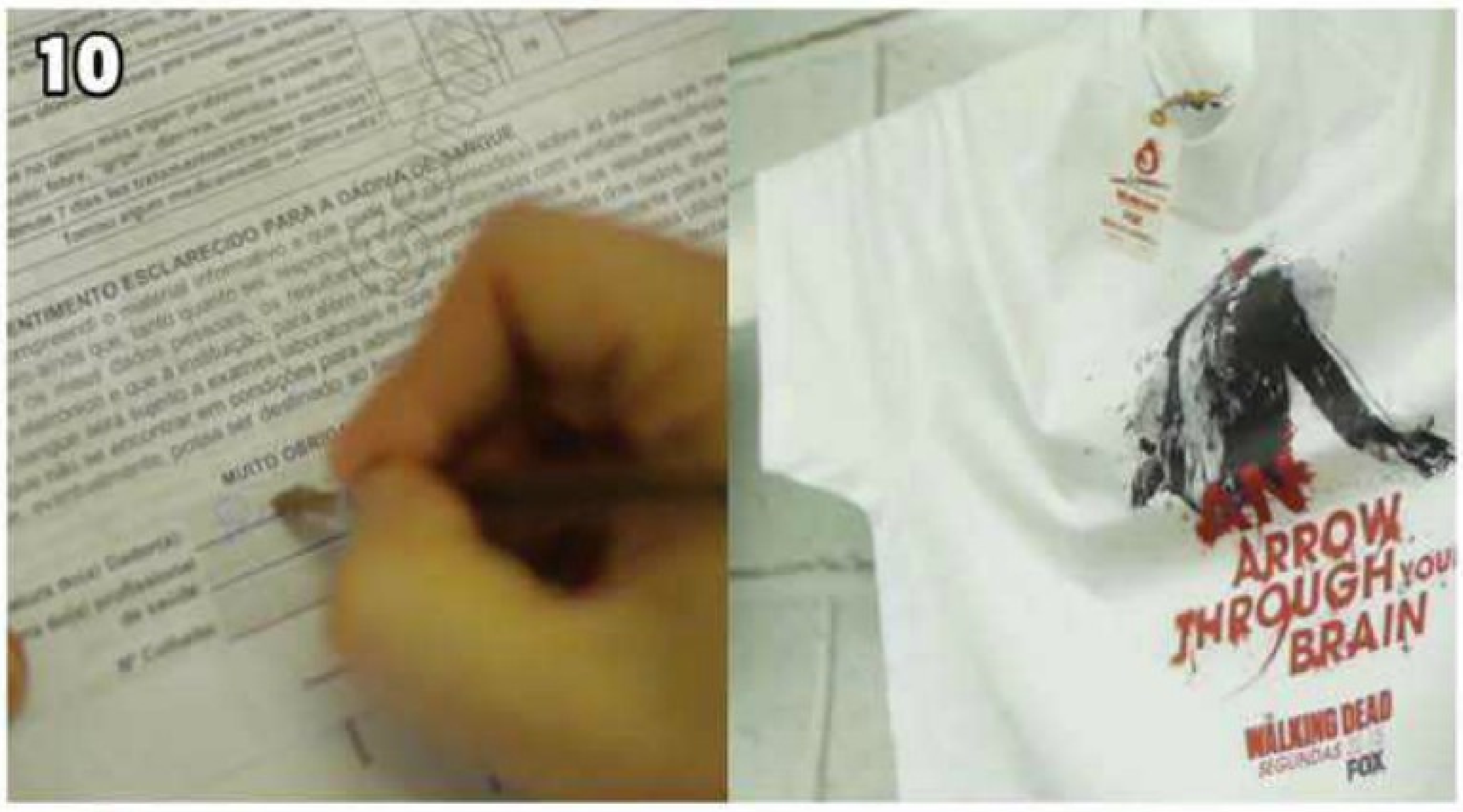
9 腾讯秘密武器 BeeTalk，正式向 LINE 下战贴？

[总有一个人让你喜翻！] 这时来自陌生交友 APP[BeeTalk] 的广告标语。自4月登台后，砸重金买下台湾电视、平面、捷运广告版面，还请蔡依林代言，让 BeeTalk 的知名度急速蹿升。短短一个月时间，BeeTalk 台湾下载量已破 200 万，比 LINE 崛起的速度更快。

10 葡萄牙另类商店：购买商品需用血液付款

如今，钱已经不再是商店唯一接受的货币了，有些商店已经开始要求以物易物。之前，我们见过南非的 The Exchange 商店，顾客要在此店内购买商品需要签订一份协议，同意在死后捐赠器官，并以此作为交换。今天，我们看到的是一家类似的商店——葡萄牙的“行尸走肉血铺”（The Walking Dead Blood Store），他们要求粉丝们用血液来交换店内的纪念品。





6

8



新电池将让电动车更便宜 它竟用棉来造

电动汽车如今虽然越来越赢得人们关注，但大家依旧对它望而却步。现在一种全新的电池被开发出来，或许能够让电动汽车变得更便宜 —— 不过它竟然是用棉做的？

现在的电动汽车采用的是锂离子电池，但日本一家新公司 Power Japan Plus 却独辟蹊径想到了棉质。虽然很不可思议，但他们宣称棉质电池可以更加廉价，而且充电时间更快。

这种新电池被取名为 Ryden，官方表示它的充电速度、耐用性和性价比都比锂离子电池强，而且差距非常明显。该公司没有透露这种电池为什么那么好，不过其 CEO 曾在住友电工任职，对于电池设计开发是有不少经验的。

Power Japan Plus 预计今年晚些时候将开始生产 Ryden 电池，不过要等到经过市场检验并普及还有很长时间，所幸我们可以等。

公羊：棉质电池，对于防漏措施方面是个不小的考验。



以后都说充电不说加油



看起来有点高上大

安全好用又环保 最完美的一次性咖啡杯盖诞生了

美国是一次性咖啡杯消费大国，因此也追求最好的饮用体验。现在，总部位于西雅图的 Vaporpath 设计公司，重新设计了一次性咖啡杯塑料盖，终于解决了许多困扰消费者的问题。

这种名为 Viora 的新杯盖取代了传统的碗状盖子，新杯盖棱角分明，拥有类似于隐形飞机外观，其中专门设计的压痕，以及宽阔、垂直方向的开口经过专门的力学设计，极有助于防止咖啡溅出污染衣物。

由于不直接在杯盖上开口，这种名为 Viora 的新杯盖还为咖啡饮用者提供了一个类似喝酒的经验——它使用起来更像是从一个陶瓷杯喝咖啡，汇集咖啡香味冲入消费者鼻孔。最后，这种名为 Viora 的新杯盖上还专门设有通气孔，可以让消费者体验咖啡美妙气味，即便消费者还没有端起一次性咖啡杯。

这种名为 Viora 的新杯盖完全可回收，无污染。由于是咖啡玩家设计的杯盖，因此这种杯盖堪称完美，几乎没有任何缺点。希望这种名为 Viora 的新杯盖可以很快大批量生产，并且价格不会太贵。

公羊：在国内销售的话还得装个茶网（笑）



这个网罩有用么



长得没有那么好看

首款办公室专用防漏音耳机问世 戴上后就等着被炒吧

你的办公室里有音乐发骚友吗？整天不是开着蓝牙音箱用大音量轰炸，就是戴着大耳机一边自得其乐一边音乐侧漏。这时应该赶紧扔给他一副 Master & Dynamic 的办公室专用耳机 MH40s，不仅经久耐用，而且绝对不会漏音。

虽然乍看之下这款耳机似乎是开放式设计，但耳罩上网罩只是假象，它仅仅是个装饰。耳机采用了完全密闭的羊皮耳机垫，保证舒适性的同时能够有效隔音。Master & Dynamic 宣称，即便音量再大，周围人也不会听到任何漏音。相反即便音量再小，也不会感受到任何外部噪音。

除了隔音优势外，MH40s 的不锈钢转轴与应力部分也保证了耳机的高强度。整个耳机大量采用了金属材质，只有极少的塑料部件。耳机的线缆是可插拔设计，用户可随意更换。MH40s 面向的是中低端客户群，45mm 的钕磁铁发声单元着重低音表现，高音略有欠缺。

当然 MH40s 依然是款可靠的隔音耳机，有黑色和褐色可选，售价 400 美元（约合人民币 2495 元）。其实它非常适合在嘈杂环境中工作的人群，如建筑工地工人或金属加工从业者。至于办公室之间么，戴上后绝对会被老板炒了吧。所以白领们啊，恨他就送他一副 MH40s 吧。

公羊：外观并没有描述的功能那么高端，希望可以推出更抓人眼球的外观设计

iOS 游戏 dEXTRIS：与《Flappy Bird》一样让人欲罢不能

《方块闪避》（dEXTRIS）已经让我绞尽脑汁。这款游戏与《Flappy Bird》一样令人抓狂，其设计显然将《Geometry Wars》的元素与《1942》的垂直滚动操作结合了起来。《方块闪避》虽然玩法简单，但难度极高。虽然你感觉根本不可能创造新的记录——大多数情况的确不能，但有时方块会绕过之前没有看到的突起线，让你觉得就像是胜利者一样。

《方块闪避》的难度与《Flappy Bird》有一拼。即便想通过第一个障碍物，玩家都需要多次尝试。我自己在玩了十几次以后，得分才刚刚过了 10 分；在玩了 50 次以后，最高得分也只有 47 分。但它依旧让我欲罢不能，蓝绿色和紫红色方块就像磁力一样吸引着我。

《方块闪避》要求玩家必须集中高度的注意力，而玩的时间通常仅仅能持续几秒钟。它需要玩家全身心投入，两只手不能离开手机屏幕。一个失误就会导致满盘皆输。每次那些钻石形状的方块都让我恨得牙根痒痒。

如果这款游戏不是为了赚钱而植入广告，那么用户体验绝对是超一流的。我宁愿为了除掉弹出式广告和横幅广告多花几美元。但出于经济方面的考量，游戏应用似乎并不在乎我那几块钱。

公羊：从译文看来，又是一个极度虐心的游戏。






看起来就好难

黑莓公司确认开发新款超高清晰度 QWERTY 键盘手机


全键盘操作手感体验真的很棒

显然，黑莓公司正在开发新款 QWERTY 键盘手机。根据近日黑莓公司向开发者公开的 Beta 版本 Blackberry 10.3 SDK，这款 QWERTY 键盘手机将搭载分辨率为 1440×1440 像素、像素密度为 453 DPI 的方形显示屏——这比视网膜屏幕的清晰度还高出一大截。

黑莓公司长久以来就表示，他们不会放弃手机制造业务。正因为如此，该公司还始终保持对 QWERTY 键盘外形设计的承诺，而这种设计形态迄今一直是定义黑莓产品的重要特征。

就在最近，黑莓公司推出了最新款全触屏手机 Z3。在配置方面，这款售价 200 美元的产品只能算是入门级，但这恰恰是黑莓公司的定位：制造搭载触控屏的手机产品，令其与低端安卓手机进行竞争，在这一市场，黑莓公司的份额被采用谷歌移动操作系统的廉价手机大量蚕食。黑莓公司过去曾将印度尼西亚当作其海外市场扩张的一个重要桥头堡，而推出 Z3 手机就是重新夺回这一市场主导权的举动。

公羊：当初的 Z 系列反响并没有想象的好。黑莓就该坚持自己的风格，全键盘才是它出头之路。



（左右为 Quitbit 模型，中间黑色为样品）

想戒烟，你需要的或许不是电子香烟，而是一个智能打火机

市面上不少电子香烟都自称可以帮吸烟者戒烟，方法大致是选择“健康”或“环保”的材料，模仿香烟的味道，让吸烟者逐渐减少对尼古丁的依赖。

创业公司 Quitbit 最早也想做一个电子香烟，但是后来放弃了。它的创始人 Takuji Nakano 对我说，做电子香烟的公司不少，但是很少能真正帮助吸烟者戒烟，Quitbit 团队在放弃了做电子香烟的想法后想到，戒烟是一个循序渐进的过程，需要了解吸烟者的日常习惯，再帮他们改善。


手机对应的 app

于是 Quitbit 把方向转移到了吸烟的另一个必备工具——打火机。据 Takuji 介绍，Quitbit 的打火机包括几个功能：电子加热器，也就是通俗意义上的“火”；在他展示的样品上能看到屏幕上有时间设置，是用来显示距离上一次吸烟到目前有多长时间。这个打火机通过充电循环使用，Quitbit 表示每次充电可以使用一个星期左右。

就像当下的不少智能硬件一样，用户需要下载对应的 App 看到自己的数据，Quitbit 通过这个智能打火机记录用户每天吸烟的次数和时间，用蓝牙低耗能技术将数据传输到手机上。用手机 App 就可以看到 Quitbit 总结的每日吸烟的记录。

那么它究竟如何帮助人“戒烟”呢？Takuji 告诉我，现在用户可以在手机上设置目标，例如前 10 天每天 5 根烟，Quitbit 的打火机上的电子加热器就会自动减少加热次数，“它会调整成只能加热几次并且有吸烟次数的记录，提醒用户今天已经到达上限。”Takuji 说。当用户达到了目标，接着可以继续设定新的目标，逐渐减少吸烟的数量。

当然对吸烟者来说，一个小小的打火机可能还不足以让他们摆脱多年的烟瘾。为了建立激励机制，Takuji 告诉我 Quitbit 正准备建立自己的“社区”，让想用 Quitbit 实现戒烟目标的用户彼此鼓励。

公羊：我想说，要是像我这么手贱的，喜欢玩打火机的怎么办。

编：小C　美：grass

游戏
光片

对于一款游戏来说，光效是一门艺术。就算是一个普普通通的游戏，加上一些酷炫特效，也能吸引到一大批玩家来尝试这款游戏，各种五彩缤纷的颜色、各种形状的光效，在杀怪和战斗中，能够给予玩家酷炫的视觉冲击。同样很多社区交友舞蹈类游戏，也是完全凭借着游戏画面中的特效来博取玩家的眼球的。页游的发展，也是在画面上狠下了一番功夫，这样才能吸引到玩家。然而，对于特效体现最出色的还是单机方面。各种游戏引擎的出现，让画面档次不断提升。我们来看看游戏中的光效与贴图的表现。

对于《死亡空间3》这款游戏，完全是以气氛与剧情给玩家带来来自外太空的深度恐惧。气氛营造方面，各种装置所散发的灯光，给人一种神秘感。虽然说在光效方面，不是具有很炫的特效，但是正是这种光效，给玩家感受到现场的环境。





《鬼泣5》这款经典大作不知道玩家有没有去体验一番，对于显卡的要求也是不低，其光影特效做的还是比较不错。有人会觉得并没有四代画面好，配置需求还要高，对于新引擎的开发，可能还需要有一点的改进吧。



这是育碧蒙彼利埃工作室制作的动作游戏《雷曼：传奇》，这个海洋世界里面蕴含着新的怪物，而玩家也被赋予了新的生存手段，那就是操纵亮光与阴影，玩法设定来自于隐蔽和潜入类游戏。

《掠食》是一款具有全新创意理念的FPS游戏，玩家置身于完全互动的真实场景中。虽然说是八年前的游戏，但是画面效果依旧不错。



说到电影《爱丽丝梦游奇境》，大家肯定不会陌生，电影中的爱丽丝已经深深的刻画在人们的脑海中。这款《爱丽丝：疯狂回归》是EA公司根据爱丽丝的原型改编来的游戏，它为玩家们制造了一个神秘而充满想象的视觉仙境，使玩家对爱丽丝的形象更加了解。







这是最近小编一直在玩的一款游戏《黑暗之魂 2》，难度真心非常大，不过也是无比好玩。这款游戏据说用全新的 Havok Physics 引擎打造，画面较前作有了大幅度提升，光效更加绚丽。

同样，这也是一款育碧发布的游戏《光之子》，一个日式 RPG 游戏，在 IGN 上高达9.3的评分。可以说这款游戏的细节刻画无比精致，画面设定华美、战斗松紧有度、角色设定也不落俗套。

《武装原型》是一款与合金弹头类似的横版过关动作游戏。不知道大家对这种复古游戏有没有着莫名的怀念，这游戏可玩性非常高。至于画面，现在来看，会有一些的不足，但是仔细看看这些炮弹乱炸，尸体横飞的画面，还是挺有意思的。



本作《无主之地2》，延续了上部的卡通渲染的风格，欧美漫画的风格表现淋漓尽致。从建筑、车辆、枪械到人物建模，其景深效果很棒，远景看上去也非常完美。





为了这款游戏中恐怖的场景，游戏作者可谓是煞费苦心。Remedy 打造了一个虽然介于真实与扭曲阴影之间，但却异常真实的游戏世界，作者对于图像中光线与声音的控制恰到好处。

该画面中的烟雾效果加上火焰效果，把这个场景渲染的十分出色。你的任务就是需要寻找一些工具帮助你，突破这个环境，从而杀出重围。



www.dooland.com

编：公羊　美：grass



最终幻想XIV
FINAL FANTASY ONLINE

即将取代《魔兽世界》？

综合评分	
8.6	
画面	
音效	
剧情	
优化	
战斗	

游戏评级	
全年龄	
开发公司	Square-Enix
国内运营	盛大
官方网站	ff.sdo.com
目前状态	继续开发中

推荐人群：FF 系列铁杆 WOW 类型游戏同好



公羊

自 2010 年《最终幻想 14》因运营状况不善宣布回炉重制至今，已有四年时间。运营公司于 4 月 23 日开启了为期一周的首次测试，虽然本作作为“回炉重制”之作难免让人心生疑虑，所幸七天的测试获得了玩家们的大量好评，不得不承认 SE 这次打了场翻身仗，多少可以算是拯救了其在玩家心目中一贯的优质厂家形象。而网传言论，“14”是不是可以接过日渐老迈的 wow 手中 MMORPG 的接力棒，公羊表示对此持乐观态度。

游戏关键字

优化好的令人发指
回炉重制
小编跑去国际服继续畅游了
粉丝MMORPG
众多欧美乡村风服饰

初入游戏，第一印象就是游戏的画面，本作的优化相当之好，即便是小编 HD3600 的渣机，也可以呈现出相当美轮美奂的画面效果。无论是在植被等纹理处理还是于技能光效的渲染都是相当的出彩。游戏还运用了流行的昼夜天气系统以及水纹真实模拟波动。


精细的城镇建筑刻画


高大强壮的鲁家族


萌酷萌酷的萝莉弓箭手

接下来就是大家翘首以待的捏人环节了，本作中捏人可选类别相当多，但是自由度不太大，局限了人物的特异性。总的来说中规中矩，没有太大过人之处。然而整个界面 UI 真的是非常漂亮，体现出雄厚的美术功底。


种类繁多自由度却不大的捏脸


小巧玲珑的拉拉菲尔路族

本作最吸引小编的是相当丰繁的游戏职业和技能表，不但有八个战斗职业，同时还有 11 个生产职业。满足一定条件时还可进行进阶转职。其他按下不表，小编给大家介绍一下八个战斗职业。

战斗精英

斧术师 作为肉搏战士，斧术师精于使用巨斧——一种和艾欧泽亚海盗联系在一起，长如手臂的可怕武器。他们的战斗方式充满蛮力，依靠纯粹的力量和优良的钢铁武器打垮敌人，击碎武器。

斧术师因他们的凶暴战力和慑人外表而广受追捧，经常被雇佣去消灭祸害四方的怪兽，或者参加诸国的战争，一举扭转战局。经验丰富的斧术师能单枪匹马对付一整群饥饿的猛兽，胜出后也不过仅仅受了点擦伤而已。

弓箭手 弓箭手手持强弓身背箭囊，从远处攻击敌人。在艾欧泽亚有两所著名的弓术学校，一所是精灵族军方的长弓哨兵学校，另一所则是猫魅族的短弓猎手学校。

弓箭手不断评估战场环境，选择最有利的站位，同时根据敌人的类型选择最适合的箭杆、箭头和尾羽。据说弓术大师能在敌人反击前就用疾风暴雨般的箭雨消灭目标。



剑术师 剑术师精通各种单手利刃，不论这些武器是匕首还是长剑，是单刃还是双刃，亦或是直剑或者弯刀。剑术师的根源在斗技场中，这些近身斗士在观众震天的欢呼中学会了如何行云流水的切换进攻和防御姿势，以舞蹈般的打斗吸引了众人的眼球。

剑术师还能借助他们使用盾牌的技巧，将敌人的注意力吸引到他们自己身上，从而保护队友不受伤害。

格斗家 格斗家的修行之路就是不间断的训练，他们的最终目标则是掌握传统的近战技巧。尽管格斗家空手时就已经十分善战，不过他们也习惯于用金属、皮质或者骨质的武器来进一步增强战斗力。

格斗家喜好近战，因此快速接近敌人对他们十分重要。许多格斗家放弃沉重的护甲，最大限度增强机动性，这样他们便能尽快靠近完成击杀。


飞艇站

枪术师 枪术师精通长兵器的使用，这些长兵器最初来源于普通的打猎武器。在以前，很大程度上由于阿拉米格雄壮的长枪军团的影响，长矛的使用十分广泛。之后枪术师使用的武器更加多样化，包括了长戟和三叉戟等致命武器。

要想如臂使指一样使用长兵器并不容易，但枪术师一旦掌握这种战技，就能使出暴风雨一般密集的戳刺和砍杀，让敌人防不胜防。

魔法导师



咒术师 咒术在娴熟的运用者手中是可怕的毁灭之力。咒术学派的核心是通过深刻的内省来召唤并控制个体内部潜在的以太之力。

咒术师使用权杖或法杖，利用其中镶嵌着的含魔法特质的自然原石作为媒介，将以太转换成法术。经过这些过程，咒术师便能用毁灭性的法术或咒语造成可怕的破坏。

幻术师 幻术能召唤地、风和水的元素，并将元素集中成强大的力量，以此为基础编织魔法。幻术师对世间的万物进行冥想，通过冥想过程从他们的周边环境中召唤吸收以太。并用天然良木凝聚以太之力，直到所需要的法术形成为止。

幻术师同样精通各种治愈和强化力量的法术，被认为是高超的治疗师。

秘术师 秘术之道的研习者学习从南海另一边传来的秘法，用几何学技巧从符号中获得力量。秘术师的神秘魔法书中记载的符号能让他们塑造自己的以太，从而制造出各种强大的法术。

秘术师还能用同样的符号来解开宝石中潜藏的力量，召唤出被称为宝石兽的魔宠来为他们服务。

值得一提的是，游戏中并没有明确的职业概念，玩家装备不同的武器便能自动切换到相应的职业，然而战斗力却是比不上主力职业。此理同样适用于生活职业。当两种次要职业满足相应的等级要求时，玩家则可进行进阶转职。自由职业的设定相当有趣，不但为玩家提供了更多的选择，也可以在攻略副本中有更多的变化。



这难道就是转职后的龙骑士！



吟游诗人——弓箭手的进阶转职

系统

音乐

FF在音乐方面向来不马虎，在本作更是精益求精。壮阔的场景界面夹以气势巍峨的音乐，无论是在城镇中还是副本中甚至仅仅在野外的某个小木屋中都可以有其各自特色的音乐音效，给人以真切的玩家体验。



颇有种高清相片的感觉



酷炫陆行鸟



陆行鸟大队！



俏皮呆萌的猫魅族

战斗

战斗采用锁定目标形式，同时为了配合手柄玩家，除了瞬发技能外，技能需要 2.5 秒的吟唱时间，技能间隔还有 2.5 秒的公共 cd，从而导致战斗节奏大大减慢。在打小怪的时候，一般来说站桩输出即可，有些强力的技能会在地面有明显提示，出现标志跑开即可。在副本中则要复杂得多，是否 ADD，如何躲避 AOE 等等。

本作打击感不错，音效特效挂接点准确，受击反馈比较真实，包括动作僵直和技能动作都比较匹配。



精致的怪物细节



陆行鸟也是战斗伙伴！



如此绚丽的技能光影

任务、情境

本作任务与其他网游大同小异，都是例如“杀死 X 个 Y”、“把 A 送到 B”以及“获得 C 个 D”这些类型的，不过任务来源很丰富，诸如主线、支线、冒险工会以及生活职业任务。同时在野外场景中，你将有机会遇到“危机任务”，进入“危机任务”范围圈即可自动获得任务，只要按照任务提示进行动作即可推进任务进度。“危机任务”奖励十分丰富，系统会在任务完成后根据你对任务的贡献程度发布不同的奖励。



可以在园艺工坊学习园艺技能



CG 中五年前的战争



传送机制——以太之光



这样的弓箭手你喜欢吗

总结： SE 这次的表现值得赞扬，不仅修复了原版游戏中存在的大量问题，还远远超出了预期。《最终幻想 14》虽然也有瑕疵，但是总体表现当之无愧可评为“大作”。超前不雷同的职业设定，等级同步的任务模式等等，随着后续版本的不断调整和改良，相信一定不会让粉丝失望。本作相比于前作，无论在系列品牌化还是网游类型化方面，都大大的向前迈进了一步。



夺冠之路

■编：小C　　■美：grass

游戏类型 足球模拟经营　游戏开发 完美世界　目前状况 不删档测试
官方网站 fd.sdo.com

四年一度的足球盛宴将在两个月后的“足球王国”巴西打响。时至5月，汇集着众多世界顶尖球员的欧洲联赛已经进入了最后的冲刺阶段。唯一FIFPro授权，盛大代理的足球模拟经营类网游《夺冠之路》5月末开启不删档测试。

已经进入游戏和即将进入游戏的各位玩家不妨在进去游戏之前在官网先看一下我们精心准备的“新手速成指南”，通过6大步骤让你迅速了解《夺冠之路》最基本的游戏要素和操作方式。

《夺冠之路》是一款由韩国NHN BALCKPICK游戏公司研发制作的足球模拟经营游戏。NHN BALCKPICK作为韩国业内最优秀的游戏开发公司之一，拥有强大的制作班底，丰富的游戏开发经验。以FIFPRO以及业内第一次德甲授权为依托，打造出目前业内最为权威，最为专业的足球模拟经验游戏。



球员信息与联赛同步

《夺冠之路》最大的特色之一就是游戏中的球员信息与现实中的联赛同步更新。游戏中的球员数据将根据现实世界中的球员状态俱乐部转会情况进行及时的更新。



7大联赛真实球员形象

《夺冠之路》获得FIFPRO的官方正版授权并且业内首次获得德甲俱乐部官方授权。拥有西班牙、英格兰、德国、意大利、法国欧洲五大联赛以及荷甲／法甲共7大联赛总计104支足球俱乐部数据，2960名世界顶级联赛球员的真实头像图片。球员卡目前分为2种，普通球员卡（白色边框）与明星球员卡（金色边框）。所有球员卡片均采用FIFPro所授权的真实球员形象。玩家可通过金币（GP）在游戏内的商店中购买球员礼包。球员礼包分为球员超值礼包（9000GP）与球员基本礼包（2000GP）。球员超值礼包：从所有位置的3~6级球员中，随机获得1名（业余联赛及以上可购买）。球员基本礼包：从所有位置的1~4级球员中，随机获得1名球员。游戏内主要的GP获取渠道分为3种。一：每日签到，需要注明的是，签到奖励形式为每日登录奖励+连续登录奖励的形式，玩家需进入游戏主界面进行签到。二：成就奖励，完成成就后可获得奖励。三：比赛奖励，完成比赛后根据比赛结果获得奖励。

《夺冠之路》拥有强大的球队技战术设置系统，丰富的球员／俱乐部养成系统，玩家可以选择喜欢的球员自由组合成所期望的球队俱乐部阵容。由于获得官方授权《夺冠之路》的游戏画面表现精细，拥有高水准的品质及良好的整体表现力。权威，专业，选择现实中喜欢的球员俱乐部组建你的梦幻球队。《夺冠之路》全面真实的战术体系完美呈现了当今世界足坛的各种技战术打法。无论是经典的343全攻全守、442混凝土防守阵型，还是当今流行的4231、4312都可以在《夺冠之路》中真实的体现，并且根据玩家的喜好进行更加细化的设置。



PC端手机端数据实时互通

《夺冠之路》首次推出了电脑网页与手机页面相通的操作模式，可以通过电脑、平板电脑、手机互通数据。昨日家中未完成的球队阵容设置可以在上班的途中通过手机继续操作完成。无论你是在家中观看球赛或是去现场观战的路上，亦或是在球场的看台上，无时无地都可以享受到《夺冠之路》所带来的足球比赛乐趣。

组建梦之队与好友较量

《夺冠之路》与市场同类型的足球网页游戏相比最大的区别之一就是可以进行好友之间的比赛对战。好友玩家可以用真实头像球员所组成的各自最强的阵容进行一场较量。

赛事

《夺冠之路》赛事目前分为常规联赛和友谊赛。

联赛： 玩家进入游戏之后会被自动分配到各自的联赛之中，联赛每个赛季为期一周，每间隔一个小时进行一场比赛。





可以查看球员排行榜

友谊赛： 分为每日对战和世界巡回赛两个部分。每日对战——可挑战的队伍名单将会每日24时自动更新或赛季结束确认时更新，每日1个队一次，最多可挑战5次。根据不同的队伍，不同的结果将获得不同的奖励。







世界巡回赛——挑战世界各大国家顶级联赛球队，点击已经点亮的国旗可进入该国联赛

从联赛最后一名的球队开始挑战，获胜可挑战排名靠前一位的球队。每天挑战次数为十次。获胜时不同的净胜球数量对应不同的奖励。点击世界地图可返还选择联赛界面。获胜后可挑战更高名次的队伍。



选定要挑战的队伍后点击挑战即可进入比赛直播

阵型

《夺冠之路》在提炼“足球经理”核心玩法的同时，还容纳了深受足球游戏玩家欢迎的各种阵型，玩家们可灵活运用游戏内的不同阵型，获得大量的GP值，更加考验了玩家们对排兵布阵的实力。今天《夺冠之路》给各位玩家解析几种常用的经典战例阵型！



433： 这个阵型的两个边锋是当时各个球队的主要进攻点，假设一个球队如果拥有两个能力非凡的边锋，那么这个球队的战斗力就极强，两个边锋左右呼应，轮番下底传中就能在对方禁区内制造出大量的机会！回想把433阵型使用得最如鱼得水的，莫过于82年的巴西队，当时的两个边锋是埃德尔和雷纳托，两人依靠自己超人的能力，在对方边路掀起一轮轮水银泻地般的进攻，这让球迷们如痴如醉……

4231： 此阵型的基本配置是四后卫，双后腰，三个攻击型中场外加单前锋。这个阵型对攻防的要求非常高。后卫线上对两名边后卫的要求比较高，必须是能攻善守的全能球员，比如萨内蒂卡福卡洛斯等类型；中场对双后腰的要求更加苛刻，其中一名必须有出色的体能和防守奔跑能力，主要负责中场的防守，另外一名需要有出色的盘带传球能力和掌控比赛节奏的能力，米兰的加图索和皮尔洛便是这个位置的黄金搭档。





4222： 这个阵型有个先天缺陷就是边路进攻不那么犀利，人都集中在中路，所以要靠边后卫来顶中路的进攻。游戏里我一开始设置的2个进攻，结果会很惨！被打433抓住边后卫进攻上去回不来的空挡，连续找边路突破口。另外一点就是如果边后卫连续从边路高速突击加高速回防，尽管是游戏，边后卫的体力依然抗不住。如果跟如人对战，要么用4CB，要么不要让你的边后卫助攻太勤快！

球队阵容剖析



玩家都已经意识到球队特效的重要性，所以目前玩家的组队方式都是尽量收集一个国家联赛的球员为先，然后在收集同一个国籍的球员为次。由于发放了伊布金卡其超强的个人能力，很多玩家因此组成了以法甲为主，法国球员为次的队伍。金卡伊布在原有球队特效的基础上进一步加强了球队整体实力。

坚持原则 团队之上： 另一部分在之前就已经意识到球队特效的玩家，由于之前已经按照联赛和国籍特性进行组队。没有因为伊布的到来而改变原有的组队思路，依然坚持当时联赛国籍的球员进行组队，放弃使用伊布。由于之前球员已经积累了一定的默契度并进行了一定的升级，所以实力并不比拥有伊布的球队实力差。

球星VS团队： 由于进入业余联赛之后，开启了高级球员抽取，所以会有越来越多的玩家抽取到高级别球员，这些球员由于个人能力出色，可以迅速提升球队整体实力，所以可能导致玩家要在球星和团队面前进行选择。可能高级球员并不是你之前已经组成的联赛球员中的一员，玩家们是改变还是坚持我们拭目以待。之后的阵容分析我们将进一步对此进行关注，与玩家们一起探索《夺冠之路》的乐趣。



FIFA Online 3

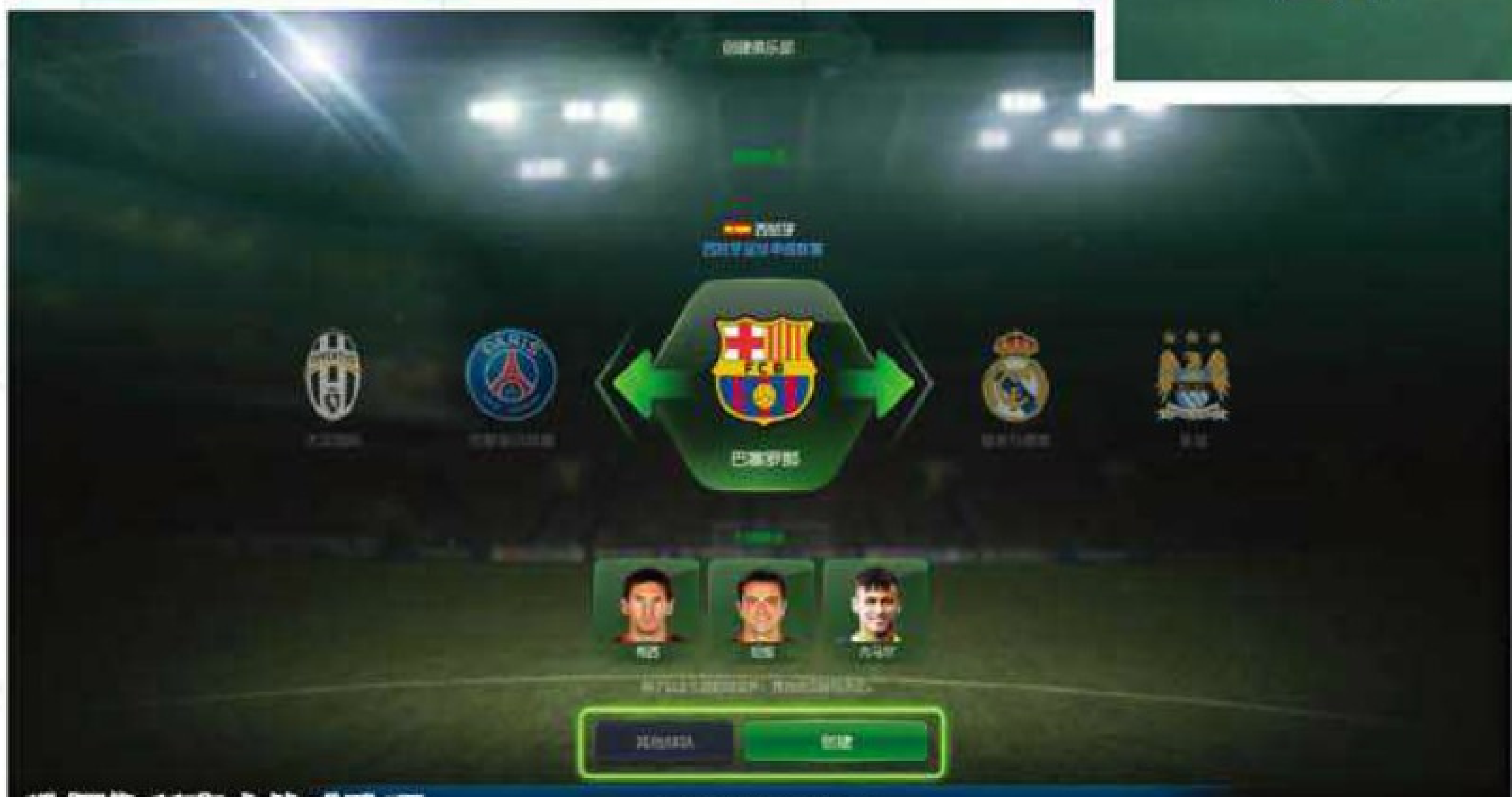
编：小C　　美：grass

游戏类型 体育 SPG
游戏开发 腾讯游戏
目前状况 不删档内测
官方网站 eafifa.qq.com

《FIFA Online 3》是《FIFA》游戏系列的第三代网游。由于《FIFA》系列的游戏层出不穷，补丁也是众多，所以每个玩家接触这款游戏的时间和版本都可能不同，而且大部分都是单机。但是游戏的可玩性方面是得到了玩家的一致好评，它拥有官方授权的全球40多个国家代表队、30多个联赛、15000多名真实球星，以及球员所属俱乐部的球衣等真实道具以及出色的手感，积极的跑位等。从11年到现在，该游戏一直占据着国内的足球游戏市场。这款《FIFA Online 3》是曾经单机版本衍生出来的网络版，基于《FIFA11》引擎开发。虽然说是几年前的引擎，但是ui的设计和展示方面，完全继承了《FIFA 14》的特点，丝毫不输给单机版。



梅西代言的游戏


选择你所喜欢的球队吧

如何选好你的球队

作为一款足球游戏，首先你要做的就是选择一支你喜欢的球队。那么FIFA Online3选什么队这个问题显得尤为重要，很多玩家在选队画面纠结了很久很久，还是不知道去选择哪支队伍比较好。小编在这里给大家简单的介绍一下几个新手可以选择的球队吧。

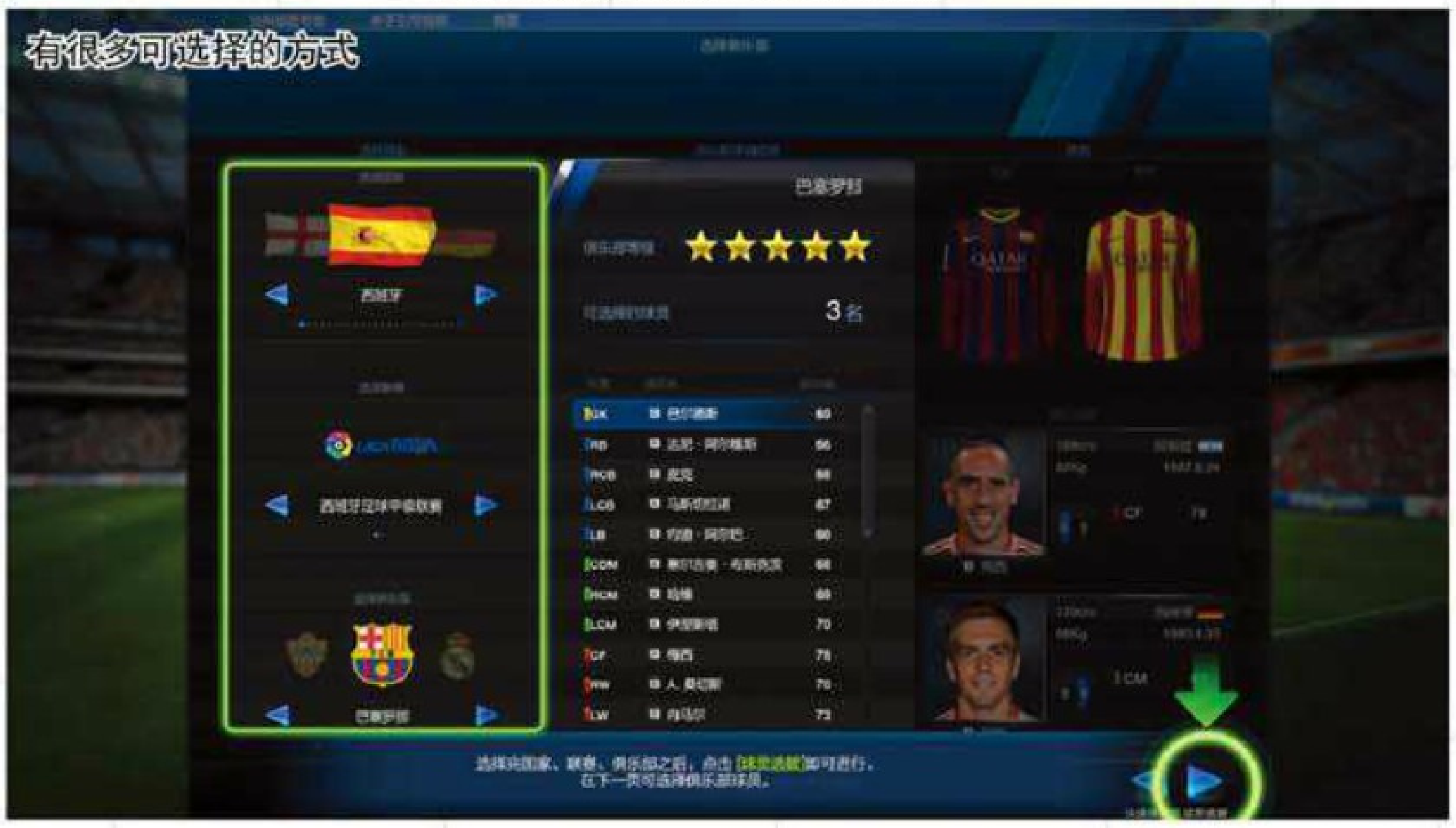
一进入游戏画面，你首先就能看到巨星梅西，千万不要一激动点创建，点了创建就选择了巴塞罗那俱乐部了。其实选择了也没事，巴赛罗纳也是一支强力队伍。最好的办法还是点框中的“其他球队”这样你的可选性就会很多了，我们能看到国籍，球队，球员，球星等信息。

至于新手，首选应该是皇马。这是一个五星球队，在身体对抗，体能，进攻能力都具有很大的优势，再加上皇马俱乐部拥有巨高人气。小编估计这游戏会有将近一半的玩家会选择皇马。但是在选择皇马的时候只能选择三名球星免费加入你的阵营，其他的人物都是随机生成的。小编推荐皇马的标准配置有：C罗，贝尔和拉莫斯。如果你更有进攻倾向的话，把拉莫斯换成本泽马或者莫德里奇都是可以的。

除皇马以外，利物浦也是一个不错的选择。虽然是四星半的球队，但是初始可以选择四名球星噢，球星的初始值都是比较高的。小编推荐可以选择亚雷斯，斯图里奇，科特尔和杰拉德，或者把科特尔换成斯特林也是一个不错的选择。

再给玩家们推荐一个拜仁慕尼黑，这个球队也是玩家选择比较多的球队，其打法跟皇马有点相似，拜仁的中场和前锋能力丝毫不弱于皇马，加上后卫能力也不弱，是一个很适合打防守反击的球队。小编推荐的配置有：罗本，诺伊尔，拉姆或者曼朱基奇。

其实还有不少很不错的球队，比如尤文图斯，曼联，曼城等等，都可以根据自身爱好和球队特点来选择。初始选择是一方面，而后天培养也是更必不可少的。


有很多可选择的方式

多种模式体验

这款游戏有着各种各样的模式。比如1V1，2V2，3V3的玩家对战模式，你可以踢友谊赛，也可以踢排位赛。如果你只想轻轻松松的体验一下，或者闲暇之余随便玩玩，友谊赛是你很好的选择，而排位赛加入了RANK值概念，玩家可以体会到金字塔式天梯

制度，能够让你的实力不断提高。该模式为FIFA的电子竞技道路做了一个很好的铺垫，希望日后FIFA也能出现在各大电子竞技的赛场上。同时还有着联赛和经理人模式，玩过《足球经理》的玩家应该都了解。这两种都是小编所喜爱的模式，联赛制更接近于真实的比赛制度，有日程规划，发布会，积分制等等。经理人模式与其他模式最大的区别是玩家不用自己操控每个球员去完成每个动作，而是作为一个教练在球场边制定比赛方案，整体的去操控整场比赛，有兴趣的玩家可以自己去体验一下。


可以比赛的模式有很多


联赛模式的日程表


每天都会有很多的任务等着你

球队阵型的选择

一个球队的好坏，对于教练也有着至关重要的联系，没有任何一套阵容能够适应所有球队。拿国家队来说，你不可能把指导巴西队的阵型方案照搬的中国队的身上，那样根本行不通。这款游戏也不例外，游戏中，你可以拿一队全明星的阵容出来，每个位置都是各个俱乐部的大牌，但是如果你没有制定好合理的战术，可能还踢不过一个普普通通训练有素的俱乐部。所以对于你自己的球队，你需要有一个充分的认知，知道适合用什么战术体系，用什么球员，并不一定大牌球星就是最好的。在这里小编来给大家介绍几个阵型，给大家参考一下。

4-3-3

这是现代足球最常见的一种阵型。进攻、防守都比较平均，但是更加偏进攻一点，对于边路的要求较高，一般都采用边路传中的方式进攻。

4-2-3-1

这种阵型中场是重点，也可以是4-5-1，中场的五个人都要能进攻能防守，对于球员的跑动较大，要求球员的能力较高。

4-1-1-4

这种是韩服的主流打法，甚至很多职业玩家都选用此种，不管是进攻还是防守都是一流，是比较适合打防守反击的一种阵型。

强化等级	卡色码	强化卡牌效果	加强影响收益
+0	灰色	无	-
+1	灰色	所有属性+3	+3
2	相同的颜色	所有属性+4	+1
+3	相同的颜色	所有属性+5	+1
4	相同的颜色	所有属性+6	+1
+5	银	所有属性+8	2
+6	银	所有属性+10	2
+7	银	所有属性+12	2
8	银	所有属性+15	+3
+9	金	所有属性+18	+3
+10	金	所有属性+22	4

强化属性表

▲加强统计玩家等级卡应用效果

球员的获得与培养

想踢赢一场足球，技术当然是最关键的。虽然技术方面占大多数，但是还要看球员的能力。就比如你去玩LOL，技术再好，让你1级不带符文去跟别人30级满符文的玩家去打，还是会有一定压力的。所以说，对于球员的培养和如何获得新的球星才显得尤为重要。读者们跟随着小编一起来看看在《FIFA online3》中如何去培养自己的球员。

首先我们了解一下+0球员，所有球员刚拿到手的时候都是+0。比如你刚开始选完皇马，选完球星之后，拿到手的三个球星都是+0的球员，这其实也叫初始卡，就是球员最初始的数据与信息了。随着比赛的增多，该球员的等级会提高，能力也会提高，但是球员始终还是+0。而且+0的球员只能自己使用不能够去出售。如果你想合成+1的卡，就需要拿一张+1的该球星进行合成，合成+1卡后，能力会有大幅度提升。以此类推，合成+2卡就必须用+2卡来合成，不然合成概率会非常低，同样合成等级越高，合成概率就会越低，如果合成失败，最坏的结果就是回到+0。所以球员的强化风险也是十分大的。


让我们来酣畅淋漓地踢场比赛吧

至于球员的卡牌如何获得，总结下来有三种方式。一种是比赛结束之后会得到卡片，然后开卡得到。还有一种就是商城花点卷买卡开卡获得，最后一种就是通过转会市场购买别人正在出售的球员所获得。总之如果想培养一队的好球星，时间，耐心与人民币都是必不可少的。



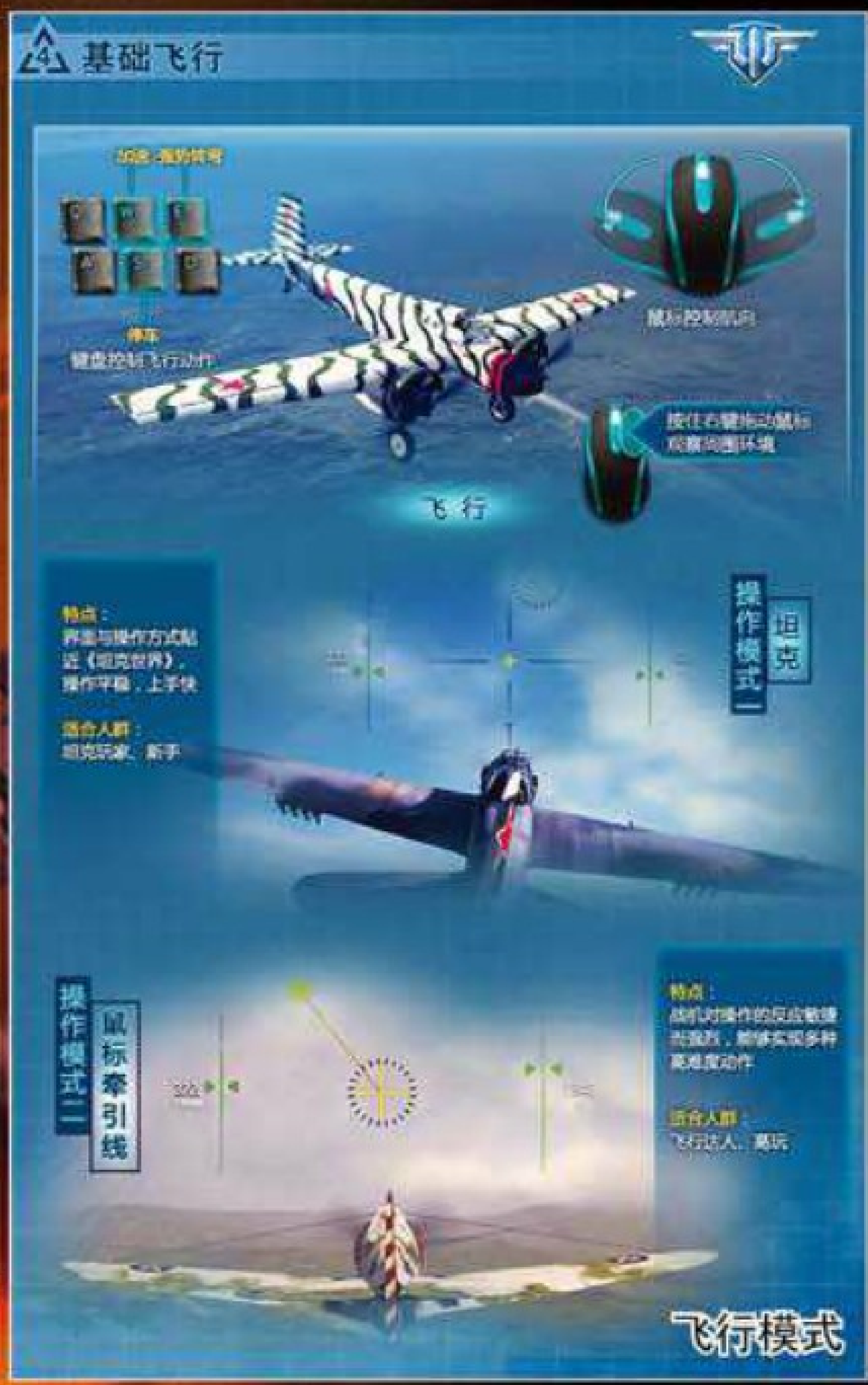
战机世界

■编：小C　■美：grass

游戏类型 **第三人称射击**　游戏开发 空中网　目前状况 不删档内测

官方网站 wowp.kongzhong.com

空中网曾经出了一款游戏叫做《坦克世界》，得到了一大批军迷和模拟战争玩家的一致好评，新颖的战斗模式与技巧，让玩家爱不释手。最近，制作《坦克世界》的游戏著名开发商 Wargaming，所研发的《战机世界》在国内开始了测试，空中网号称战争三部曲的第二部已经拉开帷幕。该游戏还原了一大批二战前后不同国家的战机系列，为玩家打造了一场真实而又生动的飞行战争。如果你认为这只是一款照搬《坦克世界》模式的空中战争，那你就大错特错了。





五花八门的操作模式

众所周知，一款飞行射击类游戏，一定会有一些很复杂的操作。其实这款游戏看似很复杂，但其实还是比较简单的。先说说最大众的鼠标与键盘结合模式，玩过《坦克世界》的玩家再接触这个游戏肯定会很顺手，操作模式基本差不多。飞行模式是用鼠标控制方向，W-- 加速，E-- 强势转弯，S-- 停车。战斗模式是鼠标左键发射子弹，不过需要进行准心点预判。至于战斗技巧方面小编也需要慢慢摸索才行。

其实除了最常用的这种鼠标与键盘的模式以外，游戏还提供了另外四种操作方式。





牵引线模式，这是用鼠标与键盘配合的操作模式，不过比较适合高端玩家去使用，玩家可以改变牵引线的方向和力度，从而改变战机的行驶路线。

键盘模式，顾名思义，就是用纯键盘的方式去操控你的战机，这种模式比较适合对键盘特别熟悉的玩家，很像是在空中开着赛车噢。

手柄模式，同样，按照字面的意思就是用手柄去操控你的战机，这也是一种比较创新的玩法，操作起来更加顺手，给人酣畅淋漓的感觉。

摇杆模式，这种模式估计一般人都用不到，很少用人会因为一个游戏去买一个摇杆来。但是对于一些模拟战争爱好者来说可能就不这么觉得了。用摇杆操控起来有一种接近真实座舱的感觉，对于高玩来说可以试一试的。

眼花缭乱的战机

在这款游戏里，你可以体验到美国、苏联、德国、日本、英国等强国三十到五十年代的上百架战机，可谓是应有尽有。让你对二战那段历史有着更深的了解，了解那个年代席卷半个世界的战争是怎样的惊心动魄。虽然这款游戏中有着上百架战机，但是总结来看主机型大致分四类：战斗机、舰载战斗机（游戏中没有出现）、攻击机和重型战斗机。

在游戏中，系统是根据各国的战机进行分类的。分别为 S 系、M 系、R 系、D 系以及 Y 系。在机库的个性化界面中，可以看到各国的科技树，即战机的成长线路，你可以随意选择你想要进行战斗的战机。小编来向大家大致的介绍一下各系战机的优缺点吧。

S 系战机，有战机世界中唯一的攻击机，是一种小众机型，用这

个机型的人比较少。因为这是一种扫地机，火力大，但是只能打地面目标。因为对空的能力几乎为0，所以很多玩家不是很喜欢。并且机动性很差，但是皮糙肉厚，比较耐打。总之，要玩好攻击机需要有足够的耐心。S系的战斗机机动性很好，但是速度有点差劲。伤害不错，但比较难打中高速飞机，而且血少，不太适合新手。

D系战机，分重型战斗机和战斗机。如果你想操控重型战斗机的话，D系是一个很好的选择，个人感觉比Y系好。火力十分强劲，速度也很快，但机动性确实也很差劲。总之D系是一个以速度取胜的战机，不管是爬升还是俯冲，都能对敌方战机以巨大的打击。

M系战机，这是各方面都较平均的一个系列，只有战斗机。比较适合新手的一个系列，虽然说各方面都很平均，也是有不少突出的地方。M系两个分支一个是以火力为主，一个是以速度为主。玩家们刚开始接触这款游戏的时候可以试试M系。

R系战机，由于是日本战机，玩这系战机的玩家不是很多。（因为抵制日货嘛，哈哈）开个玩笑，不过这款战机的机动性真的很好。追着你打中了就跑，一般的重型战斗机根本追不上的，能够活活把你耗死。但是火力不是很强，比较适合打游击战，用一个字来形容就是“浪”。

Y系战机，最突出的就是喷火战斗机了，也是Y系玩的人最多的，其火力和速度都是一流的，也是一架很灵活的战机。总之遇到他们想摆脱他们很难很难。

至于C系和金币机在当前版本还没接触到，小编会在以后慢慢研究的。最后给大家总结推荐一下。如果想玩高空飞机，就选M系或者Y系。如果喜欢玩低空飞机就选R系或者S系，能够绕晕你们。至于D系，高空低空都能打，各方面都不错，属于刚开始必玩的飞机之一。

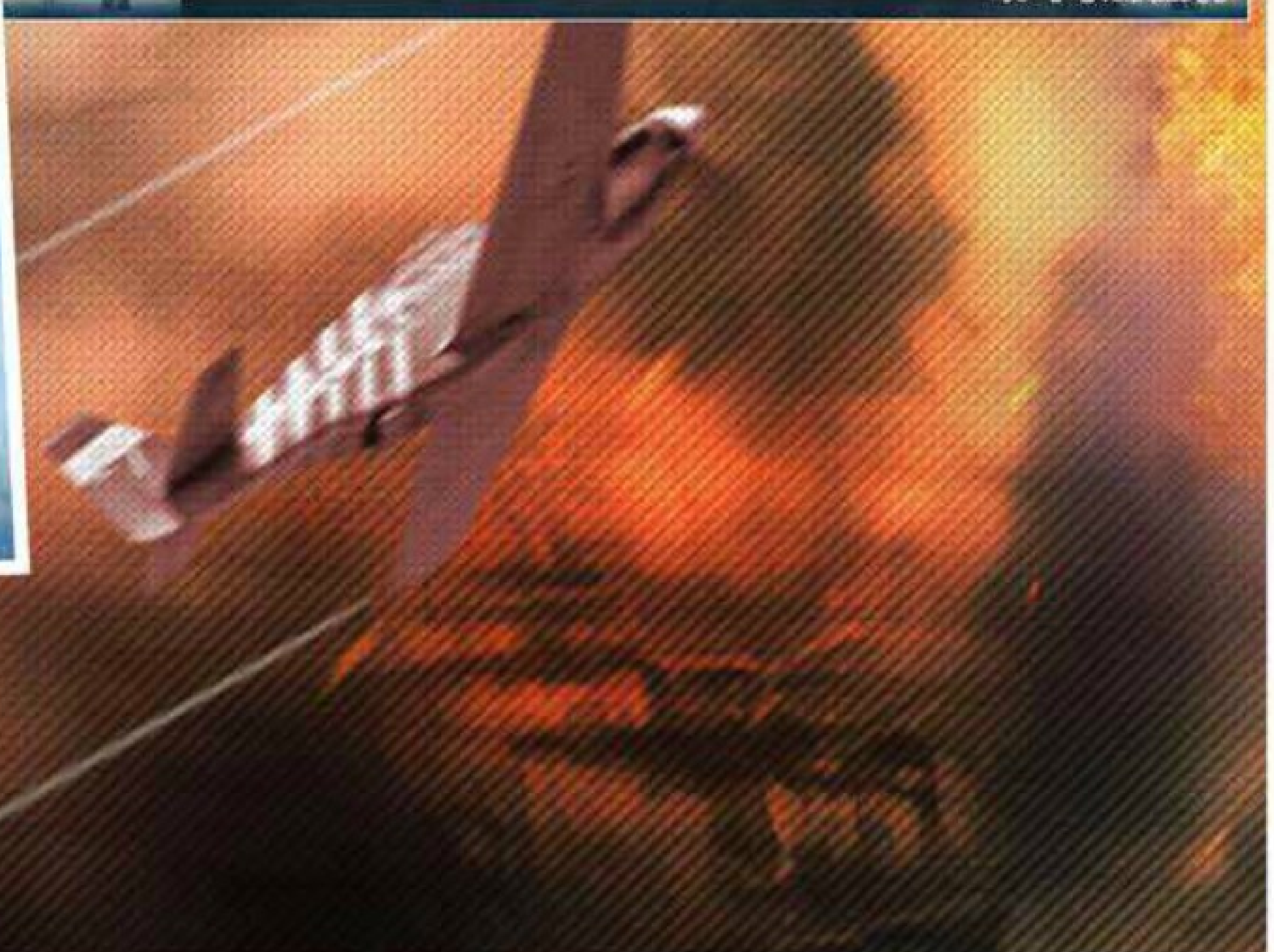


游戏开始会有很多小提示可以学习



战斗取得胜利






其实这叫撞机世界

游戏特有的胜利方式

在这次的测试中，共开放了三种模式给玩家。新手教程，训练模式和标准模式。

新手教程当然就是给新手玩家熟悉操作和技巧的地方，可以不断反复观看。训练模式是给玩家提供一个组队练习的房间，可以开放玩家进入也可以设置加入AI战斗机。训练模式旨在提供玩家间一个更好的技术配合与交流的空间，一起演练战术技巧等等。还有一种模式就是玩家所经常玩的标准模式了，这种模式采用15V15的对战方式，根据各自战机的种类和等级进行随机匹配，匹配到玩家之后，就会被派到一个指定区域进行战斗。不要以为这个游戏叫战机世界，就全部在空中交火打斗了，地面还会有建筑物和舰艇。除了歼灭敌方所有战机是一种胜利方式，还有一种叫做夺取制空权，从而取得胜利。什么是制空权呢，就是当战机与地面目标对抗，一旦摧毁掉地面目标，就会获得一定分数，在上方会显示出来，等分数累积到100分的时候，你们队就取得了胜利，并不需要歼灭敌方所有战机。在这里，攻击机的优势就体现出来了，专打地面目标还携带炸弹。喜欢这种玩法的玩家们，可以选择攻击机多多尝试。



射雕 ZERO

编：小 C　　美：grass

游戏类型 **角色扮演**　　游戏开发 完美世界　　目前状况 二测

官方网站 sd.wanmei.com

作为一款武侠网游改编的游戏，一直以来都深受玩家的关注与喜爱。但是无数改编失败的游戏给玩家心里带来了不少遗憾，这款作为金庸正版授权的同名网游《射雕英雄传》，后改名为《射雕 ZERO》同样得到无数玩家的共同关注，从 12 年 7 月份公布这款游戏以来，官方一直陆续发布消息，直到今年才开始测试。这部网游颠覆了传统武侠设定，打造了全新的武侠网游，无站桩，非锁定，拒绝滚键盘操作的模式，让玩家感受到非一般的武侠体验。



武侠网游层出不穷，想要在这类网游中独树一帜，免不了的需要创新。这款网游打造“Open：开放式乐趣玩法”不再是传统的武侠网游的屠怪升级，漫长枯燥的任务。将开放与自由作为这款游戏的主旋律。

多种操作模式与战斗

常规：键盘鼠标操控。可以使用键盘与鼠标的结合，来进行游戏的多种操控。鼠标移动可以用来旋转视角，点击人物之类的。而键盘操作也是最基本的 W、S、A、D 为移动键，可以控制人物的前、后、左、右移动。F 为交互键，使用它可以与 NPC 进行对话、拾取道具以及与物品交互，空格可以跳跃，和二段跳甚至三段跳。以及还有闪避，疾行和格挡等操作。

创新：手柄操控。这种操控模式满足了手柄玩家的喜好，可以有更加自由的操作模式。以前玩 FC 的时候，玩家们都喜欢用手柄，当家用机走进我们世界的时候，鼠标键盘已经完全替代了手柄。但是从操作的自由度来说，手柄的操控性会比键盘鼠标好的多，有一种开外挂的节奏。而这款武侠网游就采用这种操作模式，进行了大量的创新，不管是游戏质量上，还是操作打斗上都会更加舒适流畅。



键盘操作



手柄操作

创新的游戏模式

这是一款无锁定的动作网游，玩家们能体验到酣畅淋漓的打斗。游戏基于全新的独立引擎 “ARK”，对动作真实感的营造恰到好处，并且相对于传统的国产 3D 游戏引擎来说，“ARK”引擎对于创造更宽广的地域地形和恢弘真实的场景更加好，并且结合唯美的画面，让《射雕 ZERO》的视野更加广阔。





基本操作模式

对于 PVE 方面，这款游戏当然是有副本模式的。但是还有一种更加创新的玩法叫做副本乱入。这是传统网游都没有的创新模式，当你自己与小队的玩家一同进行副本的战斗，与 BOOS 激战正酣，突然有几个黑影出现在身边，与你们一同将 BOSS 一网打尽，当然也会平分副本的收益。不管是来帮助实力不足的玩家去战斗 BOSS，还是来窃取战利品，这都是一场惊心动魄的战斗，让副本体验增加变数。

PVP 方面。作为全民动作的网游，当然会满足不同类型喜好的玩家，具有多种的玩法，有着单人，多人的自由模式。由于是无锁定模式，会有各种无规则的大乱斗，更可跨服挑战，多种玩法。同时在 PVP 中，等级已经不再是重要的因素了，到了 pvp 场景，战斗的胜利取决于你的操作与技巧。

当然游戏还有独特的 10 人战场系统，叫无双 DOTA 战场。虽然说有点模仿 DOTA 的模式，不过运用到这种武侠网游中也是一大特色。兵线、推塔、Gank 在《射雕 ZERO》这款游戏中都体现出来。





具有着武林气息

多种门派的结合

“金刚降魔罗，此心向韦陀。
梵音震妖邪，执杵扫六合！”



佛门百杖

少林弟子——“百杖”，虽为俗家弟子，却自幼习武于少室山，得少林武艺真传。

这是一个使用长棍与法杵的职业，中长攻击距离，节奏快，攻击范围大。作为一个近战职业，不仅能够攻击到大范围的敌人，而且部分技能和连招套路的打击覆盖范围相当大。是一个近战 AOE 职业，攻速也不错，连招也很帅气，是一个不错的职业。

“一力破千军，敌阵走游龙。
拳罡崩山石，掌锋裂苍穹！”



丐帮降龙

丐帮弟子——“降龙”，得名于丐帮绝学“降龙十八掌”，寓意降龙伏虎之能。以近身格斗为主的“降龙”，是《射雕 ZERO》中最崇尚进攻的职业。坚信“一力降十会”的“降龙”，在战斗中永远会全力以赴，从不为自己留下丝毫退路！

作为当前版本最强大的近战能力的职业，已经被广大玩家所看好。擅长短距离的单体与群体打击，是强力的近战 AOE 职业，但攻速较慢，总之强大的攻击力是降龙最大的特点。

“长剑势无双，三尺凝青芒。
声撼雷霆怒，影夺日月光！”



全真瑶光

全真弟子——“瑶光”，得名于北斗七星第七星“瑶光”，以长剑为武器的“瑶光”，是《射雕 ZERO》当前版本中唯一同时具备近战与远程攻击能力的全能型职业。

作为一个近战与远程都具备的职业，其操作的复杂性就更多了。基础套路技能变化繁多，新手玩家需要摸索一阵才能掌握。

除了这三个已知的职业外，官方可能还会陆续放出一些其他职业。



编：Samtown　美：grass

新版“英雄战场” 开启类AI模式自主选择时代

游戏类型	3D 动作角色扮演
游戏运营	盛大游戏
游戏开发	Eyedentity Games
目前状态	公测

《龙之谷》在5月23日迎来了全新版本“英雄归来”，黑龙记忆 Part.III、伟业和战绩系统、超豪华感谢祭活动，无一不让大家直呼过瘾。而在各项更新内容中，英雄战场可谓位居众多谷迷热切期盼的重磅内容之榜首，瞬间拉开了夏日激情的序幕！下面，让我们一起来了解下这个全新的战斗模式，体验一番“自主选择”的快感！





战斗伙伴，三选其一

英雄战场为特殊单人副本，70级角色可凭【次元之箱钥匙】入场，位于Lv70时空庭院地图7点钟方向（原先的混沌细缝宣告正式“退役”）。分为普通难度和困难难度，每次最多可复活3次，每周最多能通关5次。

在角色初入场时，三名在《龙之谷》里极负盛名的NPC：杰兰特、阿尔杰塔、贝斯柯德，出现在界面中，玩家可选择其中一人协助自己，提高自身战斗力或者在一定程度上削弱后续关卡怪物的伤害及超级盔甲破坏力。

值得一提的是，杰哥、塔姐、贝爷三个战友，可以随着角色通关英雄战场的次数增多，而逐渐提升其能力值，可以增强协助玩家战斗时的作用。比如，最初都是“无名之XXX”，（此时这三个NPC队友的力量是最初始的值），当角色累积战斗经验，通关英雄战场的次数到达一定程度后，杰哥、塔姐、贝爷的头衔会进化成“有名的XXX”，为玩家提供更强有力的战斗扶持。

另外，三位可选战友并非刀枪不入所向无敌。在协助玩家进行战斗时，他们也会受到怪物攻击，拥有自己的“生命值”。当生命值耗尽时，他们则会消失，后续需要玩家自己孤身奋斗。而如果在最终关卡结束后，他们仍伴随玩家，没有被击杀，那最终的奖励宝箱将会翻倍，玩家可以获得更多的奖励道具。



回合制战斗模式，更刺激的未知冒险

在英雄战场中，总共分为5大关卡，有概率出现隐藏关卡和奖励关卡。在对战阵营列表中，我们可以看到很多在各等级各副本中曾经出现过的老面孔，甚至还有PVP食尸鬼模式中的食尸鬼（如果遭遇了食尸鬼，其在战场中的战斗技能也和PVP中一样，有扔炸弹或者雪球etc，稍稍为这个激烈的战场平添了一份轻松和乐趣）。当然，传说中的英雄，巴尔纳、内尔

文、卡拉秋、特拉玛依，作为英雄战场的终极 BOSS 们，更是赫然在目。在最终关卡中，玩家将遭遇曾经拯救阿尔特里亚大陆的 4 位史诗级大人物之一！



PVE 与 PVP 相结合，更畅快的战斗

作为《龙之谷》“英雄归来”版本中极具震撼的变革副本，与以往副本中不吃硬直的 BOSS 不同，英雄战场中的终极英雄 BOSS 们打破陈规，和普通玩家一样，也会被打断技能，使玩家在 PVE 关卡中也能体验到极致的 PVP 战斗快感，这种 PVE 与 PVP 的奇妙结合，类 AI 模式的设置，颠覆了传统意义上的副本概念。站位？躲技能？竭尽全力的热血对抗，从来都不只是如此而已。

而作为各职业的“始祖”，四大英雄还有一人身兼多“职”的本事。当你发现面前的卡拉秋在释放冰灵、火舞、时空领主、黑暗女王的技能时，你就能体会到这场战斗完全可以用“血拼”来形容了。

上面提到过，在英雄战场中除了普通回合关卡外，还有几率触发隐藏关卡和奖励关卡。所谓的隐藏关卡，是在该战场中遭遇卡拉翰、柏林、或者台风金。而奖励关卡，则是需要在规定的时间内消除方块（古代图书馆中的怪），或者是休闲感十足的踢足球。“踢足球”与普通关卡的战斗形式不同，不通过厮杀的方式通关，而是需要将猎犬以击打的方式“踢”入设定好的“球门”，这也算是《龙之谷》为 2014 年世界杯所作的热身吧。



豪华战斗奖励，赢家专享！

在通关英雄战场后，玩家可以获得灿烂的技巧之碎片，也有一定概率可以获得特殊龙玉。所谓灿烂的技巧之碎片可能很多老谷迷会有一种熟悉但又似乎有些陌生的感觉。在《龙之谷》“英雄归来”版本更新后，针对技巧碎片系统也作了一些调整。先前的模糊的技巧之碎片、隐约的技巧之碎片，还有闪光的技巧之碎片（即版本更新前，可以通过混沌缝隙打到的各类技巧碎片），已经全部被整合到一起，成为“灿烂的技巧之碎片”，玩家可以利用它来制作技能升级首饰。



而特殊龙玉，也是新版本中推出的相较于原先的龙玉更有特色更有针对性的特殊道具。比如，特殊龙玉“刺骨之痛”，可以增强角色的普通攻击，能给敌人造成基于角色本身攻击力的额外伤害；而“天赐机会”，则是除了角色自身的最终技能之外，在施展其他技能进行攻击的过程中，如果超级盔甲被破坏，可在一定时间内提升角色的超级盔甲能力。新推出的特殊龙玉一共有八种，虽然获得的概率相对较小，但是如果 RP 爆发获得了其中的任何一类，均是能立刻提升角色能力值的强力道具！

除了通关奖励外，英雄战场还为《龙之谷》全职业角色提供了证明自己战斗能力的排行榜单。以角色通关“困难模式”的时间为基准，每周六上午 9 点统计并发奖。二转职业差异，不会对排名有任何影响。只要玩家是本职业（仅针对二转职业，一转或基础职业将不被统计在内）最最顶尖的高手，拥有逆天属性的“横扫英雄战场”的称号（物攻 / 魔攻 +1.5%，火 / 水 / 光 / 暗 +5%，最终 +80）就会是你的囊中之物！

《龙之谷》新版“英雄归来”，不单单是将原有的我们或熟悉或陌生的 BOSS 及各大英雄集结到同一个关卡中来，更是力求推陈出新，让热爱战斗的玩家在英雄战场这个变革的战斗模式中无惧挑战，释放自我！不一样的 PVE/PVP 模式，等你来体验！

□编：公羊　□美：grass



龙腾世纪3 审判

在《龙腾世纪 2》的事件之后，法师之环与教会的顶级代表聚集在一起进行了一场和平谈判，试图结束前作结尾引发的战争。令人惊愕的是，在谈判当场，天空突然出现一道传送门，伴随而来的爆炸炸死了在场的全部代表，原来是影界（恶魔的源头）为铲除威胁而开展的进攻。然而，主人公在爆炸中幸存下来，逃脱了影界的攻击并在手臂上留下了一道疤痕，带有影界气息的疤痕能够与影界在世界留下的形形色色的裂隙进行互动。

面对这次发动的战争，帝国需要补充新鲜的血液以对抗敌人。为此他们专门成立了一个组织，用来招募每一个有潜质的公民，不论男女。给他们以最专业的训练，训练其成为专业的战士、法师或刺客。这就是审判庭的由来。审判庭为帝国秩序的恢复起到了不可替代的作用。

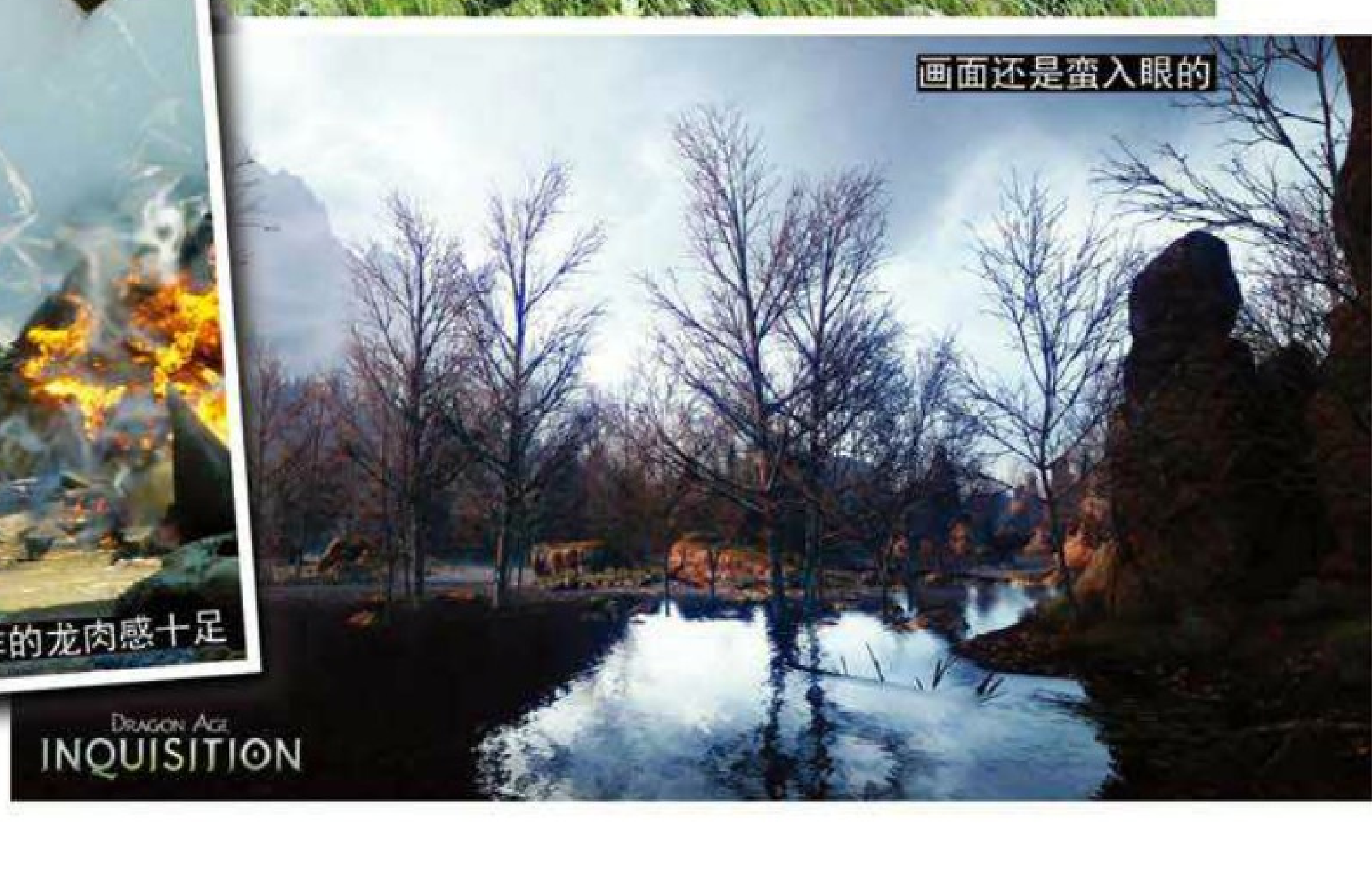
游戏类型	角色扮演 RPG	英文名称	Dragon Age 3: Inquisition	发售时间	2014-10-7
		制作公司	BioWare	游戏平台	PC PS3 XBOX360 PS4
游戏特点	屠龙杀怪 享受剧情	适宜人群	龙腾三部曲忠实玩家 西方魔幻 RPG 爱好者		



保持警惕，敌人在哪



本作的龙肉感十足



画面还是蛮入眼的

主人公掌握了随意进入影界的独特能力，这也使其成为审判庭首领。为此，主人公也成为了无数敌人的眼中钉，意图置之死地而后快。所以，应对杀手也是主人公在游戏中的任务之一。

玩家在提升主人公自身等级的同时，也需要关注审判庭的发展，每一个审判庭都拥有一位强大而特殊的领导。审判庭进阶也有一个天赋树系统，解锁天赋树可以获得相应的收益，增强士兵、获得金钱以及采集制作收益加成。审判庭并不能通过时间的积累而获得每一项天赋点，所以，这个需要身为审判长的你来进行选择。在合适的时刻，选择合适的天赋，进行合适的发展，这就是你的权利，或者说是任务。



圣军前的溃逃

光与剑之主



瓦瑞克·泰泽拉斯

瓦瑞克的家族曾是奥扎玛的贵族，直到瓦瑞克的父亲因故被抓。在众人鄙夷的目光下，一家人无奈离开了奥扎玛。瓦瑞克出生于奥克尼，从小就在街上混混。在外人看来，他时不时在酒店喝点小酒，调戏调戏漂亮姑娘。事实上，他一直在打理矮人商会的间谍网络，处理各种附带的麻烦。他擅长在阴暗角落，用自己心爱的十字弩狙杀敌人。



卡桑德拉·潘塔加斯特

卡桑德拉是王室一员，在兄弟犯罪之后，她毅然成为教会探索者，在教会被授予最高权力。在战争中，她坚持忠于神 Justinia，并努力致力于恢复混乱的秩序。她是神手中虔诚又顺从的宝剑，寻求绝对的正义。



薇薇安

号称铁娘子，帝国议会御用魔法师，她绝不容许任何事物阻挡自己前往目标的道路，即使是面对同僚也一样。“薇薇安在一个疯狂的世界中靠铁腕维持秩序，言出必行掷地有声，只要一息尚存就决不妥协”。



摩莉根

传说中可怕的荒野女巫菲姆的女儿，菲姆在最偏僻的大树林内独自养育摩莉根。摩莉根渐渐长大，经常会在远处偷看人类的举动，虽然她很渴望进入人类这个世界，却也非常蔑视普通人的弱小，同时她深刻的知道如果其他人知道她的身份后，将会怎样的厌恶她。在远离圣殿骑士的追捕下，摩莉根学会了母亲的法术，成为了一名魔法师及变形师，可以变成蜘蛛、熊之类不同的动物，更能手持武器冲锋陷阵。





龙与勇士，可否一战

本作可以让你在人类、矮人、精灵和库纳利四个种族中选择主角，每个种族都有男女选项，并且拥有各自的不同配音。虽然本作不像前作一样可以玩到不同背景的结局，也不能选择其他的背景，但是对于不同种族和职业，游戏还是还是会给予不同的反馈的。

此外本次摩莉根将回归，虽然不是队友，却也不会是小龙套，在背景阴谋中占据有自己的地位。

值得一提的是，当玩家奔赴在旅行的路途中时，千万不要对身边的小细节视而不见。当你经过沼泽软泥地时，会不会觉得前行困难，步履维艰？经过河流你是否喜欢泅渡？我快速前进在沙石地上飞奔时，随着脚步扬起的风尘一度让我颇为惊叹。游戏世界中有不少高山矮山，你要是行走在山坡上，可以看到人物为了保持平衡而调整身体姿势。在山洞中举着为照明而点燃的火把，也会随着你的前行而随之晃动，快速奔跑时，火苗几乎摇摇欲坠。这些背景反馈细节真的是让我尤为佩服。



荒凉壮阔乱石山

如我等手贱之辈，看见什么都想砍两刀的有福了，河上的船看着不爽？一个火球烧干净！路边的小车难看？刷刷刷几刀拆掉！

在本次游戏中，地图较之前更为广阔，西起Orlais，东至Ferelden，虽然不是像上古卷轴一样大地图无缝连接，而是跟之前一样在大地图上点击区域随之前往，但是每一片区域的面积比之前更为之辽阔。另外在二代中，同一块地图重复出现的几率非常高，在本作中不会再有这个情况，本次已经丰富了探索元素和环境体验，玩家们将会有更多的机遇。

本作的定制化将比以往更加丰富，大到要塞类型，小到装备样式都可以改造。同时也不会像二代一样限制队友的武器，比如卡桑德拉既能用剑盾也能用双手剑。你也可以根据自己的心意给队友换上你想要的装备，但是队友的衣服着装依旧是有自己的风格。

目前已知本作的确有坐骑系统，但是只知道有马匹，尚未知晓是否有其他种类的坐骑，是否能骑乘作战尚未可知。



冒险小队，各司其职


谁说龙腾无美女



夕阳映毁断桥



颇有气势的战略堡垒

冰与火之土

战士



战士是持久战中的核心部分，是战场上各个小队的枢纽。不但在正面战场吸引敌人注意力，更是吸引敌人暴露空挡，以便己方袍泽一击必杀。他们会在敌人的大剑落在自己脆弱队友身上之前，举起大盾迎向前。为队友挡下致命一击。

法师



他们能够运用来自影界的力量，在成长的过程中，不断的锻炼这些力量，使得自己的魔法能力越来越强。在战场上，你可以很轻易的看到火雨，冰块以及治愈队友的魔法效果。各种元素的魔法构成了法师的力量。然而，虽然他们拥有强大的攻击能力，却也更容易被敌人杀伤。

刺客



弩箭？匕首？毒药？炸弹？任何有用的可用的东西都可以成为刺客的攻击手段。一击即退是他们的战斗风格，一次攻击未成，他们可以轻易地让自己遁入黑暗中，寻找机会再度攻击。任何一个人都不愿意面对一个刺客，除非他暴露在阳光中。刺客的攻击对法师有着尤为高额的伤害。

与前作相比

在战斗中人物消耗的耐力／魔力恢复速度极快，例如锁链技能一次消耗约四分之一的耐力，几乎在一秒不到的时间里就回满了。我觉得很有可能这次会取消能量回复药剂。

这次我方的体力无法自动回复，相比于耐力／魔力的快速恢复，是不是 B 社做出的妥协，只要你注意好走位不受到大量攻击，就可以尽情的宣泄各种攻击火力。那输出真是爆表了啊。同时，这样的话队伍还需要治疗嘛？

另外据我发现，人物在使用技能时除了技能变黑外没有任何冷却计时效果，是不是意味着此次的人物技能／魔法没有冷却时间。

对话选项依旧保留，但是已经不再有楷模／叛逆的分类，也许是世上本无严格的对与错。并且每个选项都会给你做出详细的解释。每个选项会对人生有怎么样的影响，是否可逆？这一切就等着你来印证了。



打还是逃？



金碧辉煌的暗色走廊



步步为营，注意脚下



独自面对你怕么

我搭着从凡尔罗伊欧斯到尼瓦拉的商队顺风车，在经过奥尔雷西恩边界时，遭到了一伙强盗的袭击，他们从丛林中径直冲出，射杀了我们的车夫，砍死了我们的雇佣兵，然后驾着我们的货车扬长而去。当我们再次反应过来时，又出现了一批满身纹身的精灵，他们用锋利的弓箭射穿了意图反抗的人的脑袋。精灵们细细搜寻我们的包裹，拿走一切值钱的东西，然后消失在丛林中。

我事后获悉，这些精灵专门潜伏在荒野商队必经之路，袭击抢劫途径的商人、农民和旅行者。他们重新开始信仰他们的假神并开始练习精灵专有的魔法，拒绝同人类进行任何交流。

——知识之路：教会学者杰尼希非游记





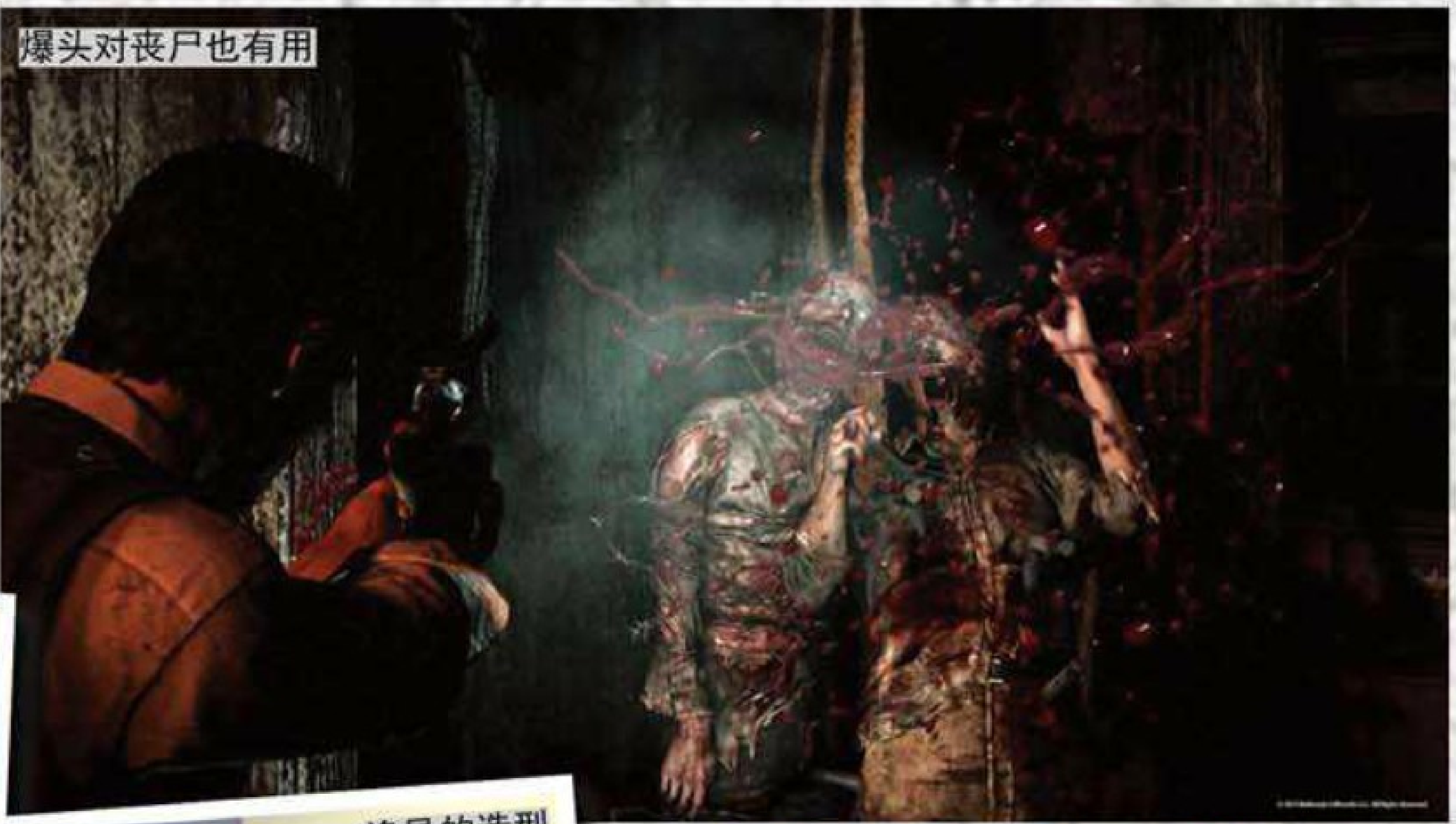
恶灵附身

□编：公羊　□美：grass

游戏类型	冒险游戏 AVG	英文名称	The Evil Within
		制作公司	Bethesda
游戏特点	小心背后 不要回头	游戏平台	PC PS3 XBOX360 PS4
适宜人群	心脏功能强悍人群 怕死还想找虐者	发售日期	2014-8-26

《恶灵附身》是有生化危机的创作人三上真司经手的回归生存类恐怖游戏。运用最新 id 的 Tech 5 引擎。制作组称该做将回归纯粹的生存冒险游戏，玩家要利用手头有限的资源奋力求生，就像《生化危机》中被虐的欲仙欲死那样。

主人公塞巴斯蒂安·卡斯特罗和他的拍档因故进入一个恐怖的凶杀现场，遭到一股神秘的强大力量袭击，在目睹同事一个接一个的被杀之后，塞巴斯蒂安也遭到攻击并昏迷。在醒来之后，他发现自己身处之处布满恐怖怪物，玩家必须操控主人公在这个恐怖和危险的世界闯出一条生路，并搞明白到底发生了什么事，找出背后的神秘之手。


爆头对丧尸也有用


抹黑的照片


诡异的造型


引入火坑，死里逃生


警车＝安全？


看似空无一人的大厅可有危险？


千万不要正面对抗

哎呀，我好怕！

出自生存恐怖类游戏创作人三上真司之手。让你越玩越惊悚，越玩越兴奋。玩家必须充分利用手边一切物品，发挥特性以抵御敌人和维持身体续航，从中体验动作元素和恐怖元素相结合的快感和恐惧感。你要想生存，你就要兴奋！


丧尸也需要照明？



司机突袭！吓死我啦

哎呀，快小心！

在阴暗的通道中踱步前行时，不要放松警惕，眼观四路。很可能在下一个拐角就有一个致命的陷阱在等着你。当然，要是你能把敌人引诱到陷阱上，那么……你懂的。


水中空兽！吓死人

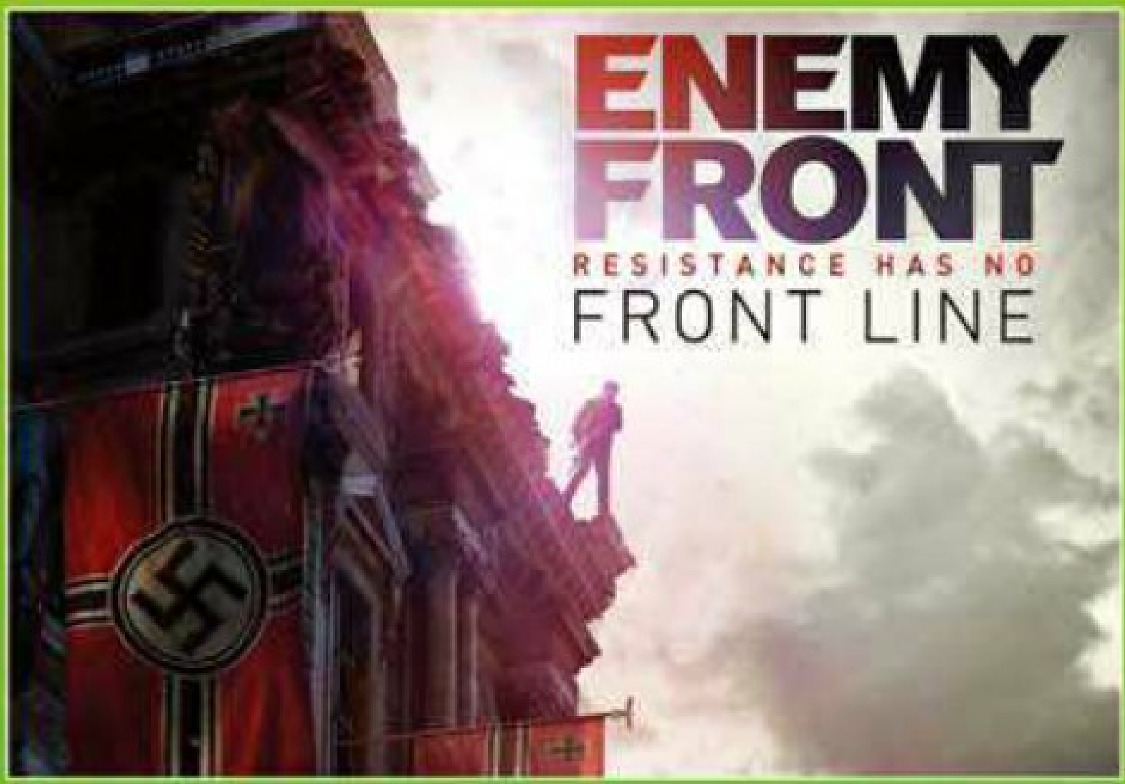
哎呀，撞破它！

游戏的世界是不稳定的，是扭曲的，是变形的。游戏中所有场景都是能够被玩家的行动所改变，比如踹倒一堵墙？危险可不仅仅来自于正儿八经的通道。

哎呀，怕个吊！

游戏包含更高的难度和更吓人的恐怖。每一段剧情都是精工细造的，充满个性的人物，高质量的背景设定，让你不知不觉抛入大量时间。越玩越怕，越怕越玩？当跨过恐怖的界限，你将收获无比的惊喜。


死尸会不会突然扑来



敌军前线

□编：公羊　　□美：grass

游戏类型	第一人称射击 FPS	英文名称	Enemy Front
		制作公司	City Interactive
游戏特点	突突突就是干	游戏平台	PC PS3 XBOX360
适宜人群	枪械爱好者 FPS铁杆	发售日期	2014-6-10

《敌军前线》是一部背景为二战时期深入敌后的战士潜入故事。光是这点，就足以让已经太久没有经历优质二战游戏滋润的我等二战粉为之雀跃了。游戏中，玩家所执行的任务包括秘密潜入、情报搜集、小规模交战以及破坏行动。


细节刻画不错


短兵相接可不是明智之选

本作的首席设计师是前《BLACK》制作人Stuart Black。他于今年加入City Interactive，为其带入了许多新鲜的思维和独到的创意。《敌军前线》根据真实事件改编，一百名士兵被空投到纳粹后方进行各种利我的游击战。玩家将扮演美国士兵活跃在英国、法国、挪威及波兰等国家的战场上，单身突破德军最前线，深入地方阵地完成任务。你也将领略到二战中著名的历史事件，包括狼穴之战以及二战中著名的密码机Enigma。整个游戏时间跨度长达若干年，最后玩家将阻止纳粹的一项恐怖的毁灭全世界的秘密武器计划。由此可见这是一款典型的美国英雄主义的FPS动作游戏。


好机会，只有一个人！


红色箭头，有敌人！


爆炸引发混乱


注意规避正面对抗

本作号称是第一个真正意义的现代二战背景 FPS 游戏，其战斗视觉效果相当绚丽，同时开放式的世界地图和互动性极强的交战模式，打破了以往同类游戏的标准框架，玩家将有充分的自由享受自己的战斗风格。


引爆汽车炸飞敌人


突突突就是干！


消音手枪，潜入好帮手


黑夜作战你还适应么


全军突击！


背后就是一刀


装上炸弹，我们走！



“死神之镰何处来：狙击枪百码之外取敌将首级
黑云甲光迎日开：全面搭载 CryENGINE?3 技术，画面感受极具震撼
彼若无衣我与袍：支持在线作战功能，最多可与 11 名玩家并肩作战
十步诛人千里还：悄悄摸到敌人背后，一击必杀！”

奇异世界：新鲜可口

■编：公羊 ■美：grass

游戏类型	动作游戏 ACT	英文名称	Oddworld: New n Tasty
		制作公司	Oddworld
游戏特点	冒险闯关	游戏平台	PC PS3 XBOX360 PSV
适宜人群	思维敏捷的人 能随机应变者	发售日期	2014-6-9

《奇异世界：新鲜可口》是制作公司的最新作品，本款为《奇异世界：阿比逃亡记》的高清重制版。当该系列游戏初次出现在玩家面前时，无不为其堪称革命性的游戏特色深深吸引。可能有些玩家仅仅认为其优秀只体现在具特色的画面、风趣的对话和个性各异的游戏人物中。其实不然，该游戏的故事情节才是真正令人难忘的。

在游戏中，玩家会面对大量持有机枪的敌人和各种猛兽怪物，需要操纵主角阿贝进行诸如跑、跳、攀爬、潜行、乘电梯等动作来对敌人的攻击进行规避，操作务必要娴熟，否则极有可能丧命敌手。

阿贝能否改变数以千计同伴的命运，救回Mudokons？能否逃离危险的幽暗农场，逃离这片荒凉的土地摆脱敌人的追捕？一切就看你的了，玩家。阿贝的命运掌控在你的手中！


层层叠叠的前进路线


后有追兵！


看起来好像终极大 boss


你能利用好这些机关物品吗


要熟练掌握好跑跳攀爬


一不小心就翘辫子了



狙击精英 3

□编：公羊　　□美：grass

游戏类型	第三人称射击 TPS	英文名称	Sniper Elite 3
		制作公司	Rebellion
游戏特点	猥琐蹲位 举枪爆头	游戏平台	PC PS3 XBOX360 PS4
适宜人群	狙击类射击游戏爱好者 TPS 粉	发售日期	2014-6-27


潜入刺杀一击必中

在《狙击精英 3》中，玩家需要在动荡的北非对抗装有更具威胁性武器的纳粹敌人。同时，纳粹正在研发一种更加高科技的超级武器，用于非洲战场。一旦武器生效，改变的不单单是非洲格局，整个世界战争局面都将被扭转。现在，只能依靠你了，带着你的枪，你的弹药，改变历史！


天气系统尤为真实


校长，杀不杀！


小样儿往哪看



隐藏在山壁上

新特点

广阔的新环境：比《狙击精英 V2》大三倍的自然环境。周遭地点不会再重复。

主角更加隐蔽：可以潜行，寻找各种隐蔽物。或者用多种方法使敌人转移注意力，更有新的技巧可以让自身陷入一团黑暗之中，以伺机一击必杀。

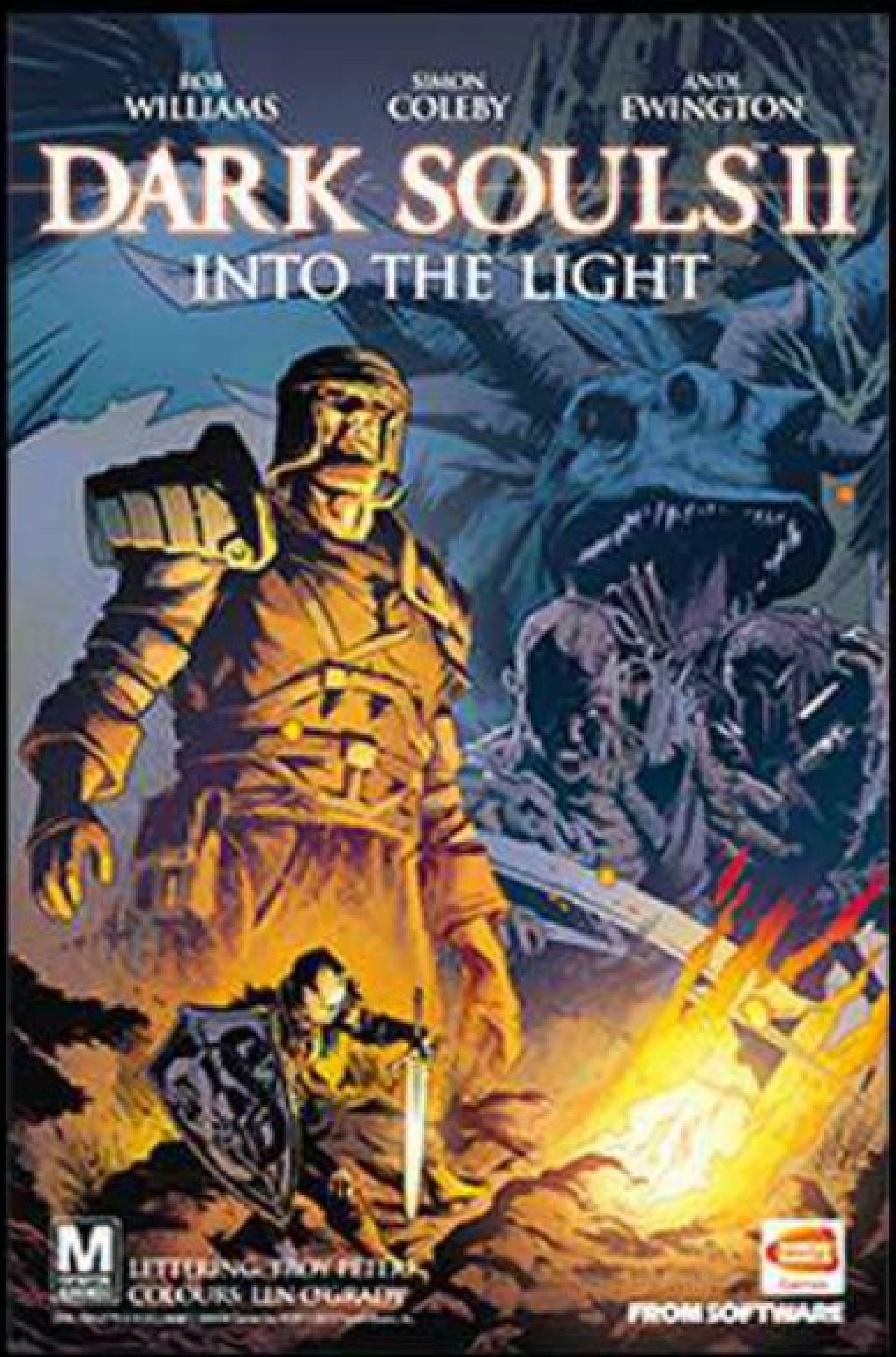
高新强力车具：多功能的装甲车、卡车和坦克供使用。车辆遭破坏时，更是可以清楚看见碎片的细节。

清晰的 X 射线：相信大家记得前作在射击到敌人要害时会有一个特写镜头，能将敌人全身以 X 光片的形式透射出来。这次的 X 射线有进一步的完善，包括精细的肌肉层，三维网格和完整的人体循环系统。

黑暗之魂 2

如此难！何苦为难手残

编：公羊　美：grass



游戏关键字

虐虐虐 有种你就来 抖M必玩 技术帝手残党的地狱的天堂 对新手极度不友好

游戏评级	13 禁
制作发行	From Software/Namco Bandai
发布日期	2014 年 3 月 11 日
适合人群	抖 M　技术帝　前作通关者

综合评分 **8.4**

画面
操作
难度
音效
剧情



公羊

最近好多人恶意满满地推荐我去玩黑暗之魂 2，如我公羊等机智果敢之人怎么不知他们的阴谋，如我等眼疾手快脑慧之人岂能拜倒于区区该游戏之下。拾掇拾掇一套专业键鼠装备，穿上职业战袍（睡衣），蹭蹭蹭就冲向黑魂 2 的战场！

结果，在经历了无数次的被摔死，被砍死，被射死，被炸死，被砸死之后，我真是跌撞的头破血流啊！你怎么能那么难啊！难啊！难啊！啊！啊！那群恶意满满的人现在一定等着看我的笑话。啊呸，我等岂是半途而废知难而退之人，重新振作精神，拾掇情绪……怒删！

《黑暗之魂 2》是经典日本 ARPG 游戏《黑暗之魂》的续作，在《2》中将会有新的英雄，全新的剧情和一个陌生的新世界，给玩家以全新的生存挑战。本作中，多人游戏的概念有着比较大的转变，游戏也将采用更加新手向的方式（really ？）。玩家们耐心等待，它终于在今年 3 月 11 日问世了，发售至今已有一段时间。不出意外，FromSoftware 妥妥的还是游戏的开发商。游戏将会“继续带给玩家无情的挑战和折磨，保持该系列的特点；同时有更多穷凶极恶的敌人需要战胜。”

同时本作将会有 PC 版本，不同于前作的 PC 移植版，本作 PC 版质量真的是尽善尽美，远甩前作几条街，无论是画质音效还是流畅感，都不会让你失望的。

你怎么这么的难啊

对于这款博大精深的游戏，公羊我极其痛苦的玩了 30 多小时还未通关，死掉的的次数已经突破天际。魂系列游戏一直有着高难度虐玩家的传统美德，本作也不例外，上手就掉沟里被怪秒掉海里那是凉菜让你开开胃。没有主线提示，没有地图显示。所有的升级、购买都需要用杀怪得来的魂来实现，一旦死亡，身上所有魂都会掉落在尸体处，在捡回魂之前再次死亡的话，我只能呵呵了。

对于我等手残党来说，每一个小怪都是一个小 boss，面对每一个怪物，都要充分利用好格挡、僵直和放风筝手法，每一个不小心都可能让我去见篝火。相比于前作，攻击反击效果变差，魔法效果大幅弱化。



别瞎想，稍微高点就能摔死！



面对怪堆的时候千万注意躲避



强力出门怪河马，外号篝火售票员

在没有地图的情况下，世界场景比之前大了一倍多，当然了，这点可以说是给我们提供了不少探索乐趣，嗯，如果在第一个篝火村晃荡一个多小时还没找到主线地也算的话。

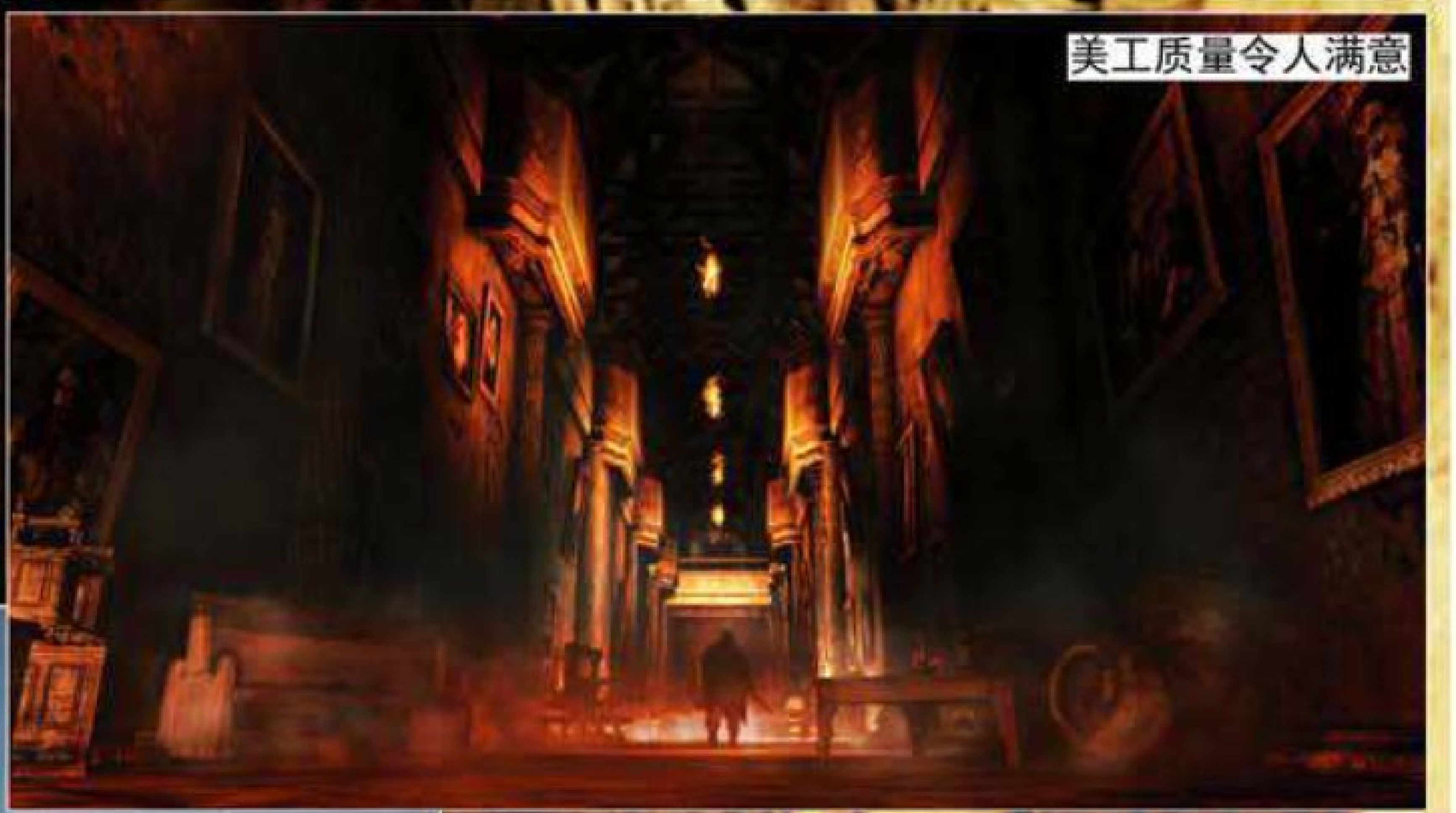
在 30 多个小时的探索中（探索真的不用换成求死吗），虽然我死亡次数已经难以枚举，但是我深刻感觉到我的死亡没有白费，每一次死亡都会让我吸取教训，每次死亡都能让我更往前一步，从分析敌人的行为规则到感知陷阱存在的迹象，虽然游戏难度很高，但是并不会让我觉得无法逾越。难度还体现在它的死亡惩罚上，这个死亡惩罚真的是……每一次死亡都会减少

你的生命上限，减少下限是 50%。同时人物的外观也会随着生命上限的减少而改变，从人类逐渐变成活尸。你可以使用道具［人像］来恢复，但［人像］这个道具非常稀有，初期非常有限，同时商店的［人像］购买也是有数量限制的。有人要问了，既然死了还能继续，血少点就少点嘛，大不了打怪小心点走位就好啦。这话没错，血少点就少点，打怪注意下就没事了，但是面对 boss，只靠你一个人的力量是远远不够的，你需要召唤某些 NPC 进行援助，而召唤的条件就是你必须是人形态。所以对［人像］的使用一定要慎重。于这点上，我认为不太合理，它极大的打击了玩家探索世界的积极性，害怕因未知的地图而付出严重的代价。


捏脸和背景细节可圈可点

感官体验如人饮水

魂系列中被吐槽第二多的，估计就是画面了。到了《2》中，通过游戏的实际体验来看画面已经比《1》强出不少了。地图采用过场动画非常精致，而游戏中的人物贴图也相当精致，各种景色都是实体而不是贴图，意味着你能发生互动的东西都是可以打碎 / 通过，近景远景的处理也看得出制作组的用心。在某些细节上还是比较良心的，人物点燃篝火时的粒子化特写，传送篝火时的一缕白烟也使游戏神秘色彩更强。虽说游戏中海水、岩浆之类的表现只能差强人意完全没有层次感。某种程度上说，《2》的游戏画面还是略微跟不上时代步伐的，但是已经比《1》好得太多太多了。


美工质量令人满意


背景效果反馈做的很细致

在网上看到许多关于《2》的帖子，有捧的有贬的，但提到音效如何如何的真的是不太多见。可见，音效在这游戏中的比重并没有我想象的那么大。

魂系列除了 boss 战是没有背景音乐的。对于这款超虐的游戏来说，任何一个细微的脚步声或是兵器摩擦声都可能是一个致命的前兆。在这么紧张危险的环境下我们还需要什么背景音乐，要做的只是绷紧神经仔细注意周边发生的任何声响。相信我，在这种找不到路打不死怪爬不上去等等难题恶心死你的时候，任何背景音乐都是治愈不了你的。本游戏音效总体还是不错的，对话中的游戏配音很有特色。战斗中的音效恰到好处，尤其是武器挥空之后威风凛凛的大喝，简直生动形象栩栩如生。正如我提到的任何细微的声音都可能是致命的前兆。如果是一个粗制滥造的音效怎能体现出“细微”二字。敌人的远近，出招的轻重等等等等。

刀枪斧钺哼哼哈嘿

本作战斗继承了欧美一直以来实打实的横劈竖砍作风，没有花哨的招式，每招每势都显得攻守有度至关重要。多种职业各有各特点，按主流分为魔法和物理，无论是哪种战斗方式和 1 代相比都有不小的改变。主人公通过升级加点来增强战斗力，同一职业不同的加点完全有不一样的体验。

物理系，各个武器动作都有各自明显的变化，背部攻击与 1 代全是背刺的样式已经全然不同了，另外反击技变得比以前更难控制了，即使反击成功也只是让敌人硬直而不是上来自动一捅，从这点上看难度的确加大不少。


篝火，战士，人像

魔法系，奇迹和法术变化不大，咒术却大大削弱了．本作咒术出招速度变慢并且体力消耗大幅增加，同时咒术需要到后期才能学到，本身是没有咒术职业的。想来是前作的咒术逆天成圣，被一刀贬落凡尘。在我玩来，法师真的是最简单的了，简直可以算是躺过（是谁死得超鬼了？），当然了，对于还没有掌握放风筝技术的纯新手可能法师不太适合，掌握好放风筝技术，消耗怪物血量，最后用近战武器补刀，简直就是无伤过关（诶？真的是无伤么）！

可以选择的重新洗点方式较为贴心人性化，如果再能降级的话更是完美。腻味了单一的职业可以迅速转型尝试另一种打法，武器耐久度的消耗起了过大的反作用。戒指的 +1 设计是个败笔，长枪武器的伤害值，距离变动在延时 PK 中更难掌握。


亡灵战车，小心应对

镜花水月不知所云

电影式的高画质开场动画给我留下了很深刻的印象，巧妙地运用镜头和渲染神秘的气氛给玩家带了一种电影院的感官。但是之后的动画也就是 boos 登场前一闪而过的几帧片段了，结局也就是简单走过。有种“脱了裤子你就给我看这个？”的感觉。

通过 npc 串联的剧情存在感极弱，游戏元素背后的故事跟主人公关联不大，游戏至今，几乎记不得任何剧情。关卡的转换不连贯，几个篝火前的 boss 简直像是为存在而存在毫无意义。玩家的过关斩将显得很无厘头。若是能够稍微点缀一下剧情连接点，使得主人公的行动有所根据，偶尔爆发的剧情情绪点也会直冲玩家心灵。这样主人公的行为就有很大的成就感。本作剧情单薄，从褒的角度说，是情节紧凑没有拖沓，贬的方面讲，则是浑水摸鱼蒙混过关。

贴吧里很多朋友在讨论游戏内涵，从路边的石碑房屋建筑，到身上的武器防具物品，连串成一系列背景资料。主角最后登上王座，之后呢不知所谓。这意味着什么，主人公将要亲自对抗什么，为什么要面对，统统都不知道。简直了……


第一次死亡后的活尸化


如蜜的石碑


少年，玩儿心么

订立契约为我所用

本次的联机系统总体来说已经非常成熟了，最大的问题还在于强弱的平衡性上。到后期会因为等价差别的关系，拉大有些契约的达成条件。最后致使玩家失去耐心，转而寻找其他更有效率的 PK 方式。

在契约模式中，玩家签订契约等同于加入了一个组织，《2》提供了多种契约满足玩家的不同喜好。有群架守卫战，单人死斗场，这些都是由服务器随机产生无法自行挑选的。

契约效果一览

青教：被其他玩家用「龟裂红眼珠」侵入的时候，会自动召唤当前区域里有青之守护者誓约的玩家，来帮助自己。

血之同胞：使用「龟裂红眼珠」，侵入其他玩家的世界，目的是击倒世界主人，击倒后得到“憎恶之证”。

击倒青之守护者，也会得到报酬。

用“憎恶之证”可以入侵同是血之同胞的玩家的世界，击倒主人后，可以找小不点领取奖励「龟裂红眼珠」。

钟守：跟前作的森林狩猎者类似，会自动入侵进入钟楼地带的玩家。

霸者：在如蜜就可以加入的誓约，目前知道其效果应该是令游戏难度增加。

青之守护者：只要装备着“誓约戒指”，就会被本区域内遭到“红魂”入侵的青教誓约的玩家自动召唤，目的是帮助主人，击退侵入者。

在主人的世界里，青之守护者跟怪物是互不干涉的状态，怪物不会也不能攻击青之守护者，青之守护者也不能攻击怪物，但可以用身体挡住怪物。

击退侵入的玩家后，得到报酬“信义之证”，回归自己的世界。

鼠王：订立誓约并装备鼠族徽记的状态下，会在特定场所将其他玩家强制入侵到你的世界中。

古龙鳞片：可进行持有龙鳞者之间的决斗，有幸活下来的，可获得对手持有的龙鳞。

太阳之后继：与前作中“太阳的战士”契约相近，玩家可作为通常的白色灵体共同参加合战。缔结这一契约的话，召唤结印与灵体会变成特殊的金色。并且在召唤之时登场 BOSS 也会变的特别。金色的结印比通常的结印在世界中更容易被看到，所以召唤也会更容易一些。

暗之朝圣者：可看见隐藏的暗穴。


血色兄弟会对抗蓝色哨兵


太阳之后继契约


巨人之森的断壁残垣

契约细节

换契约不会降低原契约等级。

多周目继承契约等级。

青骑士在部分场景无法用龟裂蓝眼球搜索罪人，而且这代没有罪人录。

青骑士和血盟各自的 PVP 胜利也累积在契约升级人数中。

钟卫契约者同样会被其他钟卫入侵。

鼠王契约者不会被拉入其他鼠王契约者的领地。

古龙契约类似红符，在线者都能看到龙眼符。

订立不同的契约会归属相应的势力，敌对的势力玩家见面即 PK。


狙龙箭



篝火可休息补给以及篝火间传送

“ 总体来说，《黑暗之魂2》是一款非常优秀的作品，它的高质量是有目共睹的。虽然换了负责人，换了地图，改进了画面，但这无疑还流着魂系列的血，依旧是原来那个让无数抖M，技术帝废寝忘食，攻之不下的黑暗之魂。

《黑暗之魂 2》不可避免的重复了过去两作的成功经验，这诚然是一种保守保险的方法，但意欲超越，就必须拿出比前辈更抓眼球的玩意儿。篝火是个超赞的点，但是还有很大的改进空间，多次刷篝火后敌人不再刷新也是个不错的设定，觉得太简单的可以添火增加难度，增加难度后道具重新生成也相应提高了报酬。二周目之后增加的新怪物新敌人，新的技能获取，这些一点一滴都不断的吸引玩家重新挑战，耐玩性真的是做的相当好。 ”

编：小P羊　美：grass



暗黑3：夺魂之镰

传奇装备搭配实战



刷装备然后配合技能去挑战变态的难度一直是暗黑系列的特色，虽然论坛里有很多所谓的平民技能组（这里简称build）声称对装备的要求不高，不需要多少传奇装备来撑门面，但事实上，如今《暗黑3：夺魂之镰》版本就是一个围绕“传奇”而转的时代，没有足够的传奇装备，撑不到足够的血防以及伤害，你就别想挑战巅峰难度。而本期的攻略就将围绕着传奇装备来介绍时下非常流行的各种游戏刷法。顺便一提，因为P羊本人主要是玩秘术师的，所以讲解法师的配装可能会比较多一点，其他职业可能说得不是非常准确，大家可以去尝试并调整build，搭配出自己觉得最有意思的玩法。



三攻属性的皇家华戒



秘法乔丹

三大主流戒指

曾经有人问过这么一个问题，明明正常人有10个手指，为什么暗黑3只能戴2个戒指？说真的，如今的传奇戒指真的不少，但是因为佩戴限制的问题，很多有意思的戒指（比如能带个哥布林跟班的连环戒）都必须给更加有用的戒指让贤。目前的暗黑3只有3个戒指值得拥有，分别是A1赫拉迪姆宝箱开出来的皇家华戒、乔丹之石以及团结戒指。

皇家华戒的价值在于，它允许玩家少用一件套装来实现套装效果。举个例子：原本你要获得4件传奇套装的效果需要同时穿戴4件传奇装备，而有了皇家华戒就只需要3件即可。因为这个戒指的存在，让很多套装混搭的玩法就可以玩得转了，比如两件奥吉德搭配3件艾希拉套装或者2件船长套等等。要注意的是，皇家华戒也有好坏之分，因为戒指是提升角色攻击力的重要部位，所以三攻属性的皇家华戒（包括：提升暴击率、提升暴击伤害和攻速）最受欢迎。

乔丹之石的价值在于，这个戒指必然提升玩家对精英怪的伤害，提升范围是25%-30%。另外，这个戒指还有很高的几率随出元素伤害，所谓的火乔丹、秘法乔丹就是拥有元素伤害的乔丹之石了。不过因为乔丹之石只有4条主属性，如果要兼顾元素伤害的话是不可能获得3攻属性的，一般情况下大家理想的乔丹之石是同时拥有元素伤害和提升暴击伤害的属性。

团结戒指这个东西其实在T5难度以下不是一个必需品。一般来说，如果你的坚韧不是太低，



血量上限连 40 万都没有的话，有没有团结戒指都没所谓。但是如果到了 T5 以上的难度，团结戒指的保命作用就显现出来了。其一大特点就是所有配戴团结戒指的人包括佣兵可以互相均摊伤害。如果你单刷 T5 以上的难度带寇马克的话（寇马克最好有一个不死的专属随从装备），可以给自己戴上一个团结戒指，再给寇马克戴上一个同样的戒指来把伤害分摊给这位随从。顺便一提，团结戒指曾经出过各种 BUG，甚至出现玩家被寇马克反死的情况，如今这个 BUG 应该被修正了吧。

能打能防的护身符

相对于戒指，护身符的可选总类就比较多了，比较受秘法师欢迎的套装护身符有塔拉夏的誓诫，而游戏中最出名的五大防护型项链则分别是亚拉挪奇护符（冰免）、马拉的万花筒（毒免）、阿卡兰斯之星（火免）、赛菲里安护符（电免）和伯爵夫人茱莉亚的雕饰项链（秘法免疫）。除此以外，游戏中还有几个攻击型的传奇护身符十分有趣，分别是：维索的阴魂、精髓护符以及月光之护。

维索的阴魂的最大特点是只要你设法击晕了敌人，就可以招换出 2 个分身。不过，每隔 30 秒才能激活一次这个功能，而分身的存活时间大约在 15 秒左右（如果分身受到致命伤害的话会更早消失）。表面上看，这两个分身有点类似于法师的镜像，毕竟它们也能吸引敌人的注意力，但通过玩家实测后发现，两个分身的攻击力几乎等效于角色 70% 的面板伤害。因为这两个分身如此强力，所以这个护身符相当受野蛮人职业的喜爱，但其实秘术师也可以配合这个项链玩出不少有趣的玩法。这里就特别给大家介绍两种。

第一种触发分身的方法比较安全保守，就是使用“时间凝滞（万劫不复）”这个技能开启防护罩子，当怪物进入或离开你的防护罩时会被击晕，从而触发阴魂。





不用贴身就能晕怪



浩劫传送产生的小范围震荡波

第二种触发分身的方法适合操作快，而且有点冒险精神的玩家。因为你要选择“传送术（浩劫传送）”这个技能，利用传送时产生的能量波击晕怪物。为了安全起见，建议秘法师在用这种方法触发阴魂的时候，带上宇宙缩影这个法师副手，该副手是靠配方打造出来的，其作用是让所有的传送术均拥有虫洞的效果，带上这个副手再用浩劫传送，你就可以比较从容地踩着怪物然后跳出来。



拥有配方和闪耀秘矿就能打造宇宙缩影

精髓护符这个物品的特性是有机会把其他敌人拉向你的攻击目标，它还能降低敌人的移动速度。严格来说，这个护符不是给角色佩戴的，而是给寇马克使用的，这样寇马克就相当于自带黑洞技能，可以帮助你聚怪。不过在一些特别的技能 build 中，精髓护符也能发挥出它的妙用。



月光之护则是一个深受秘法师喜欢的护身符，当然前提条件是你必须走秘法流派。这个护符的特点是必然增加秘法伤害，范围是 20%~25%。其次，它还有一个十分有趣的副属性，就是如果你的 15 码范围内有敌人存在，这根项链有很高的几率在你的身周制造 4 颗秘能晶石，而一旦敌人靠近你，这些晶石就会立刻爆炸并对敌人造成 300% 以上武器伤害的秘法伤害。


玩家周围最多可以召唤 4 个魔法晶石

关于护身符这里还要特别说明的是，这个部位也是提升玩家攻击力的重要位置。护身符最多可以增加角色 10% 的暴击率、7% 的攻速以及 100% 的爆击伤害上限，另外，这个部位也能随出 750 以上的主属性，譬如 750 体力。好的护身符除了要有好用的传奇属性以外，也要有暴击率和爆击伤害的加成。

护腕和护肩的选择

护腕这个部位现在也是撑元素伤害和暴击率的重要部位，一般的传奇护腕最多可以带来 20% 的元素伤害加成和 6% 的暴击率。目前最受玩家欢迎的护腕是打造装备——奥吉德的搜捕，该装备一般会和奥吉德的力量这个护肩搭配使用，因为在你佩戴皇家华戒的时候，靠这两件装备就可以得到一个非常实惠的套装属性——对精英怪造成的伤害 +15%，精英怪对你造成的伤害 -15%，以及受到的近战、远程伤害降低 7%。

相信一些朋友对怎么刷奥吉德的材料并不十分了解，这里推荐一个既可以刷材料，又可以顺便完成悬赏任务刷秘境碎片的玩法。首先进入冒险模式，然后查看第一章的冒险任务有没有这三个，包括：“荒弃墓园领主夫人的骸骨”、“腐溃之林杀死费克拉尔的鬼魂”、“腐溃之林霍桑·加宝的任务”，有的话就开开心心地刷材料顺便做任务吧！顺便一提第二章也有三个冒险任务可以刷奥吉德的材料，这三个任务分别是“杀死书籍管理员”、“杀死秘库管理员”以及“达卡布科可汗失落的宝藏”。

除了这两个护腕以外，瓦吉卡臂甲、赫拉迪姆宝箱开出的嗜血护腕以及夺魂者裹腕也是非常有意思的东西，瓦吉卡臂甲可以说是一件旅行装备，你只要破坏场景中的物品，像是敲桌子砸罐子就可以获得移动速度的大幅度加成；嗜血护腕的效果是有几率对贴身揍你的敌人造成 1000% 的荆棘伤害，而打造装备夺魂者裹腕可以让玩家拾取生命之球恢复生命值的同时，以一定的比例恢复角色的主要能量。这个裹腕的材料是殁天使玛瑟尔掉落的，如果你的技能 build 需要大量能量的话，有了这个护腕可以大大提升你的输出能力。

此外，死敌护腕这个装备因为能让摸祭坛的玩家召唤出一组精英怪，所以也成为不少玩家刷秘境必带的东西。不过一般情况下，是摸祭坛的时候戴一下，然后马上换掉。



看起来十分唬人的嗜血护腕


触摸祭坛召唤出精英

而护肩这个部位则属于角色身上的防护型部位，玩家要靠它撑主属性、血量、护甲或者全抗，另外，如果你十分渴望提升输出能力的话，也可以拿肩膀洗出次要技能的伤害加成属性。之前也提过了，现在大部分玩家用的护肩就是奥吉德的力量。不过要是你想与众不同的话，倒是也有几款比较有趣的护肩可以看一看。包括：赋归肩垫、撒卡拉肩甲以及守魂披肩。

赋归肩垫就是出名的回城肩膀，效果是让你的回城技能不会因为怪物的攻击而被打断，同时，你在使用回城技能的时候，肩膀还会给角色一个降低 51% 伤害的护盾。

撒卡拉肩甲则是一个专门替玩家省钱的装备，其特有的传奇效果是让你的装备不会损坏！

而守魂披肩则是一款攻击型的护肩，其效果是当你被敌人击中时，会有相当高的几率爆发一轮飞舞刀刃，对你周围的敌人造成 200% 的武器伤害。


掉落奥吉德材料的鬼魂稀有精英


守魂披肩飞出的刀刃

胸甲、腿甲和腰带

相对于几乎被奥吉德一统天下的护腕和护肩，胸甲和腿甲的选择就显得十分的五花八门了。作为用来撑血、撑防、撑抗性的 2 个主要部位，有的玩家会在这两个部位装备职业套装，像是野蛮人的不朽之王、秘术师的塔拉夏、大隐藏职业（巫医）的玉魂师等等，当然也有人会选择艾席拉或船长裤这类打造传奇（船长套的材料可以去刷 A2 嚎泣高原的冒险任务“杀死剃刀嘴”）。顺便一提，刷 T5 以上难度的玩家很有可能会选择黑荆棘的战袍、黑荆棘的锁甲马裤并搭配黑荆棘的刻痕腰带来免疫熔火、亵渎以及瘟疫这三类地板伤害。

除了这些套装以外，还有几件胸甲也十分的有趣，不过这里要重点介绍的是余烬外套，也即玩家们俗称的火衣。火衣的特点不仅仅是拥有火焰伤害加成，还能降低你使用火焰技能的能耗，有了这件装备，走火系的秘术师就能玩出很多的花样了，譬如十分有趣的跳跳流和陨石流。



蜥蜴怪剃刀嘴

火系跳跳流使用的主要技能是能量震波“热能震波”，只要你的秘能够多，就可以无限跳并造成伤害十分可观的范围杀伤技能。



火伤和技能伤害叠高的话，跳出千万级伤害也很轻松



放屁裤的效果

至于非套装的传奇腿甲，这里则特别说一下夸夏仰这条裤子，其特点是如果你的 12 码范围内有 3 个以上的敌人，该装备就会自动对 15 码内的敌人放出一股恐怖的恶臭（有点类似于冈姆放出的毒气，就是范围小点，持续的时间也只有 10 秒），造成 280% 武器伤害的毒素伤害。这件装备和维索的阴魂一样拥有物品特效 CD，时间是 10 秒，毕竟连续“放屁”的话也太不科学了。

提到胸甲，这里还要一说狩魔猎人特有的披风装备。披风装备中最有趣的一件东西就是加沃夫的披风，俗称三狼衣。这件衣服能够让狩魔猎人同时带 3 个战狼，属于卡怪的利器。不过在 T4 以上的秘境中，这个装备就不太有趣了。倒是掠夺者套装非常的有用，因为凑到 4 件套的时候，狩魔猎人可以一次召唤所有类型的战宠，而如果凑到 6 件套的话，猎人的哨塔就可以使用玩家装备的消耗憎恨的技能了，真的非常的强力！



狩魔猎人的强力的哨塔



T4 难度下限时杀 BOSS

腰带同样是一个防护部位，不过有几个传奇腰带却更加突出攻击色彩。一个是巫异时刻，其特点是必带暴击伤害加成，范围在 26%-50%，而雷神之力则是必带电击伤害加成，并且只要有敌人攻击你，你就会朝周围施放一个武器伤害 100% 以上的电能攻击，攻击形式则有点类似于精英怪的带电者。

头盔和鞋子的搭配

首先来看头盔。头盔这个位置也是不少玩家最喜欢放职业套装的位置，好的头盔必须要有提升爆击率的属性，最好还要有一个镶孔。除了套装传奇头盔以外，不少玩家还会选择安达利尔的面貌这个非套装的传奇，原因在于，这个头盔可以随出元素伤害。不过安达利尔的面貌有个缺陷，它会提高你受到的火焰伤害。此外，这里还推荐走电系的朋友们注意一下秘术师的专属头盔“风暴乌鸦”，它不仅能大量加成你的电系伤害，还能在你攻击敌人的时候，以 30% 左右的几率放出一个火球。




其实风暴乌鸦制造的火球看起来更像秘法球

至于鞋子这个部位，P 羊则推荐踏火行靴或者攀冰者。先说踏火行靴，在当前这个版本，踏火行靴制造的火焰路径已经不只是看着好玩的东西了，而是真的能带来不少的伤害（100% 以上的武器伤害），甚至曾有玩家拿它在 A5 的场景里面挂老鼠。至于攀冰者，这双鞋子的传奇特效虽然被描述为免疫冻结和定身效果，但事实上，攀冰者连敌人制造的缓速效果也可以抵御掉！有了这双鞋子，A5 的督天灵等等恶心的缓速怪就一点也妨碍不到你了。

撑伤害的护手

可以出三攻属性的护手同样是一个撑伤害的部位。一般的传奇护手最多可以提供 7% 的攻速、10% 的暴击率以及 50% 的暴击伤害加成，而这个部位最出名的一件普通传奇恐怕就要数法师之拳，也即火手了。和一般的传奇护手不同，法师之拳只有 1 条副属性，而它又必带火焰伤害加成。故而成为需要火伤加成的玩家们最爱的一个护手。事实上，火手之所以出名是因为它很好出，几乎所有刷 D3 的朋友都看到过这件传奇手套。与之相对的冰手“霜燃”就非常罕见了，其效果是让你的冰冷攻击有 34%-45% 的概率冻结敌人而非缓速它们，而且这个手套必然加成冰冻伤害。

此外，A2 赫拉迪姆宝箱开出的礼赞手套也非常独特，其效果是将祭坛给予玩家的各种 Buff 延长到 10 分钟，理论上，一个带“传送术（时间虫洞）”的法师玩家在摸到唤雷祭坛后（可惜大祭坛手套不加成），只要 10 分钟就能把整个秘境清空。不过，P 羊还注意到有一个护手同样十分的有趣，这个护手是属于防御向的，名称是圣阿契伍的战帖，效果是只要你 12 码范围内有 5 个敌人，护手就会给你制造一个护盾，为你吸收 20%-25% 你最高血量上限的伤害，这个护盾可以持续 6 秒，不过这个传奇特效也要 30 秒才能激活一次。



话又说回来，如果你的人品堪比“欧洲涅法雷姆”的话，就不必要为选择什么护手而头疼了，直接佩戴绿光闪闪的职业专属传奇手套吧。


强力的一套近身打法

秘术师推荐技能组

《暗黑 3：夺魂之镰》推出的武器、副手可以说是五花八门，选择范围极大，如果要一一介绍的话，篇幅肯定是不够的，这里主要介绍秘术师的几个热门武器。事实上，选择哪些武器去战斗，你就得根据这个武器形成与之对应的装备和技能组，这样才能让你在战斗中输出更高的伤害。所以在介绍这几个主流武器的同时，也会把相关的 Build 列给大家。需要说明的是，这里列出的装备是几件相对核心的装备，不过你不一定非要按照下面给出的技能 Build 来配装或配技能，毕竟这里推荐的很多装备并不是很好出。

沃尔魔杖

沃尔魔杖的特点是可以让你在使用聚能轰击后再触发额外 3 次的聚能轰击，所以火法配合聚能轰击“连锁

反应”再用这个魔杖的话，可以轻轻松松输出破亿的伤害。不过，因为聚能轰击的攻击范围比较小，所以你最好搭配“冰霜新星”、“黑洞”之类的控制技能来确保近身安全输出。下面推荐的是一套火法的近身爆发系输出技能组。

副手：三连宝球、头部：火安头、盔甲：余烬外套、护手：火手、戒指：火乔丹 + 华戒

主动技能：聚能轰击“连锁反应”、能量震波“热能震波”、冰霜新星“急速冰冻”、能量护甲“棱光护甲”、魔法武器“强化武器”、秘法黑洞“事件视界”

被动技能：无畏、坚定不移、唤法、残影系输出技能组。

蛇影烁光

又一个适合火法使用的武器，不过使用这个武器的话，就不是走火系爆发流了，而是火系 Dot 流，依靠叠加大量的火焰灼烧效果，让敌人掉血到死。顺便一提，火法师有两种多头蛇可以选，巨型火蛇适合对付各种小怪以及精英怪，但要是对付秘境 BOSS 这类敌人的话，还是“炽焰多头蛇”更强力，而且组队的时候，巨型火蛇可能会把地板弄得很脏，让队友不满，而炽焰多头蛇则不会如此。如果队伍已经有比较强的群怪能力的话，可以将巨型火蛇换成炽焰多头蛇。

副手：镜光魔珠、头部：火安头、盔甲：余烬外套、护手：火手、戒指：火乔丹 + 华戒

主动技能：魔法飞弹“燃焰飞弹”、多头蛇“巨型火蛇”、能量护甲“棱光护甲”、魔法武器“燃焰灼身”、秘法黑洞“事件视界”、镜像术“多重影像”

被动技能：坚定不移、唤法、烈火焚身、幻术精通



图中的白字就是灼烧 Dot 造成的伤害



事件黑洞可以吸掉精英怪的各种技能，包括筑墙



欣赏你制造的火海吧

碧蓝怒火

冰剑的特点是只要攻击敌人就有一定的概率冻结它们，但是在伤害方面，它跟憎恨裂片（虽然已经削弱了）以及雷霆之怒·逐风者的祝福之刃（俗称风剑）相比就差一些了。总的来说，如果你要尝试走冰系的话，这 3 把剑都可以试着玩玩。特别一提，要触发憎恨裂片的效果，秘术师必须走冰系或者电系。而冰剑和风剑则有更多的选择余地。这里推荐的是一套冰法的输出技能组。因为主要的输出技能为冰霜射线，所以必须依靠副手的恩典之光使冰霜射线拥有穿透效果。另外，这里还要用到精髓护符来进一步强化角色的聚怪能力，毕竟冰霜射线的攻击距离虽然还行，攻击面积实在是有点小。

副手：恩典之光、头部：冰安头、护手：霜燃、戒指：冰乔丹 + 华戒、护符：精髓护符

主动技能：冰霜射线“死亡寒冰”、秘法黑洞“绝对零度”、魔法武器“强化武器”、寒冰护甲“冰晶强护”、御法者“时间缓滞”、传送术“时空虫洞”

被动技能：冰冷之血、坚定不移、唤法、残影



强调控制的冰霜射线战术

奥菲斯的姿态

这把魔杖的特色在于有很高的秘法伤害加成。如果用这个武器作战的话，就必须走秘法流派了。

副手：镜光魔珠、护符：月光之护、头部：秘法安头、戒指：秘法乔丹 + 华戒

主动技能：烈光波“混沌光核”、魔法飞弹“充能爆弹”、能量护甲“棱光护甲”、魔法武器“强化武器”、御法者“高能形态”、法黑洞“事件视界”

被动技能：坚定不移、唤法、元素危害、残影



秘法烈光波流派杀精英

www.dooland.com

百兆俱乐部2014 五月会员游戏推荐

编：Samtown
美：grass



阿汤有话说

在隔了一个月后，本期的会员游戏推荐终于又和大家见面啦！由于移动端和网游端的压力，PC单机游戏的发布数量也开始大面积的减少，很多都投向了移动平台。不过大叔我觉得这也是有利有弊，虽说数量减少了，但留在PC的少数派游戏都是精华中的精华了。就像本期我们为大家带来的七款作品，无论从创意、操作和人气上都是获奖游戏品质，绝对推荐大家去试一试哦！



云路

吐血推荐：阿汤叔

容量	900 MB
关键句	如果《镜之边缘》和《索尼克》决定一起生个孩子……
游戏类型	动作冒险
制作公司	Coilworks
发行时间	2014年3月21日



以我的水准拿到C已经表现很不错了……

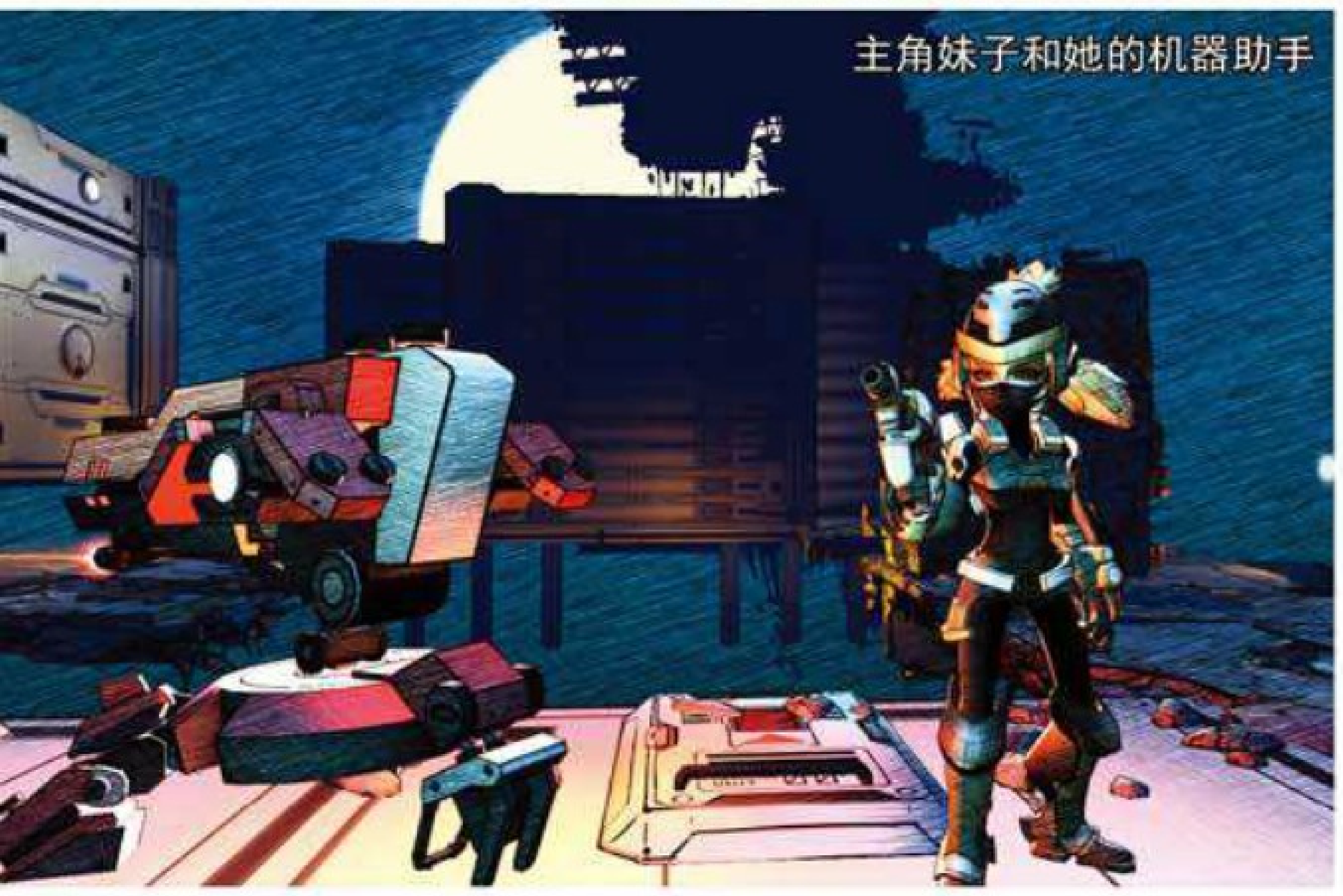
《云路》（Cloudbuilt）是一个来自瑞典的六人团队Coilworks的处女作。如果你能克服这款游戏较高的难度动作操作要求，那么它所带给你的爽快感或许在2014年将是没有其他任何作品能够超越的。不过可惜的是，并不是所有的玩家都能闯过通往神奇之路的重重险阻。只有对于那些曾经在游戏世界中反复锤炼过自己反射神经的玩家来说，《云路》所带来的科幻跑酷游戏体验就算不是独一无二，也应当得起过目难忘。更加难能可贵的是，《云路》在给我们带来了一段高速硬核的游戏体验的同时，却能仅仅依靠一个女孩潜意识的独白就给我们成功讲述了一个感人的故事，比有些AAA级大作花了上千万美元糊弄出来的半吊子的烂俗剧情强多了。


朋克动漫式的游戏画面场景

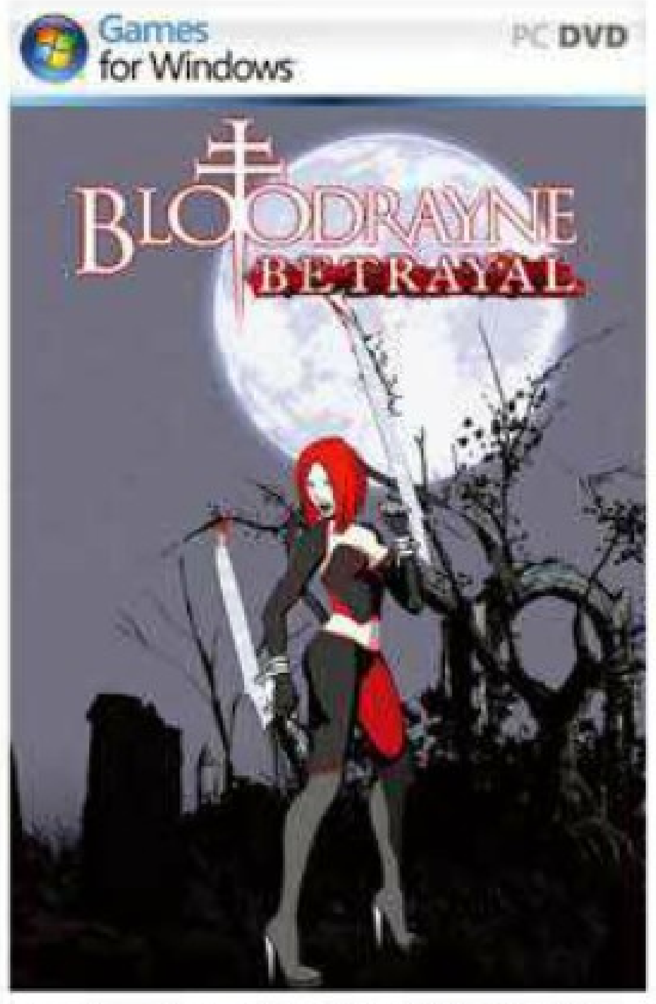
《云路》的游戏目标简单而直接：越过一片漂浮在空中的废墟达到最终的目的地，越快越好。我们的主角穿着洛克人那样的盔甲，拥有一支手炮和拉风至极的喷气背包。这些装备赋予了玩家几乎所有常见的飞檐走壁的能力，所需的按键仅仅是空格和Shift。凭借着这些能力（墙壁行走、二段跳、垂直登壁、超高速冲刺等），我们将在游戏中以极快的速度飞跃种种障碍，在主角潜意识里这片抽象化的苦难中凌波微步。和许多其他同类游戏一样，速度感是《云路》提供给玩家们的最主要的乐趣。这是什么样的速度感啊！时间仿佛已经凝滞，视线两侧的景物模糊着倒退。你的大脑只能对眼前出现的情况作出条件反射般的判断，用本能与动能和重力进行间不容发的博弈。在《云路》中实现一次毫无迟滞的高分流畅通关或许是2014年的游戏界所能带给玩家的最大的满足感之一，但想要亲身体验这样的快感，你可能要在游戏中死掉很多很多次！


极速跳跃外带多目标瞄准射击

《云路》的关卡设计在总体上表现出了很高的水准。拜游戏自由的移动机制所赐，绝大多数关卡的绝大多数环节都拥有一种以上的通过方式。不过还是有一些关卡会出现玩家无法另辟蹊径的困局，而这些自古华山一条路的障碍往往都是难点中的难点，很容让玩家的挫败感快速上升到一个危险的高度。考虑到这一游戏性质，检查点的重要性不言自明，每个新的关卡恐怕大多数玩家们都要以检查点为单位慢慢的攻克。可是问题在于，《云路》有类似老式家用机游戏上的那种命数的限制，也就是说，当玩家的“生命数”耗尽，检查点也失去了作用，玩家必须从关卡的最开始处重新挑战。在通关的路上死上个几百回是很正常的事情，而真正能够静下心来玩个十分钟以上的玩家也大多喜欢这种挑战所带来的成就感。


主角妹子和她的机器助手

好在瑕不掩瑜，更何况《云路》除了极富挑战、爽快迅捷的动作体验之外，还包裹着一团纤巧的、耐人寻味的精神内核。游戏的主角Demi是一名身负重伤、昏迷在病床上的女兵，很有可能已经永远的失去了一部分身体。我们在游戏中一次又一次的克服困难的挑战实际上也代表着Demi在一点一点的与可怕的伤痛做着斗争。而随着每一个关卡的攻克，Demi也会实现一定程度的康复。Coilworks想要通过《云路》带给玩家的核心游戏体验非常明确，在这一方面，作品很好的实现了自身的价值，如果不是有恼人的挑战次数限制，它几乎实现了完美的自我表达，没有给喜欢它的玩家留下任何显见的遗憾。除此之外，作品通过女主角的独白和潜意识的挣扎来表现剧情的手法十分高妙，用极低的成本就让《云路》的世界瞬间丰富了起来，简约得近乎作弊却成功得一塌糊涂，值得许多作品好好学习。



吸血莱恩：背叛

容　　量　450 MB

关 键 句　恶魔城式横版格斗，画面有点渣

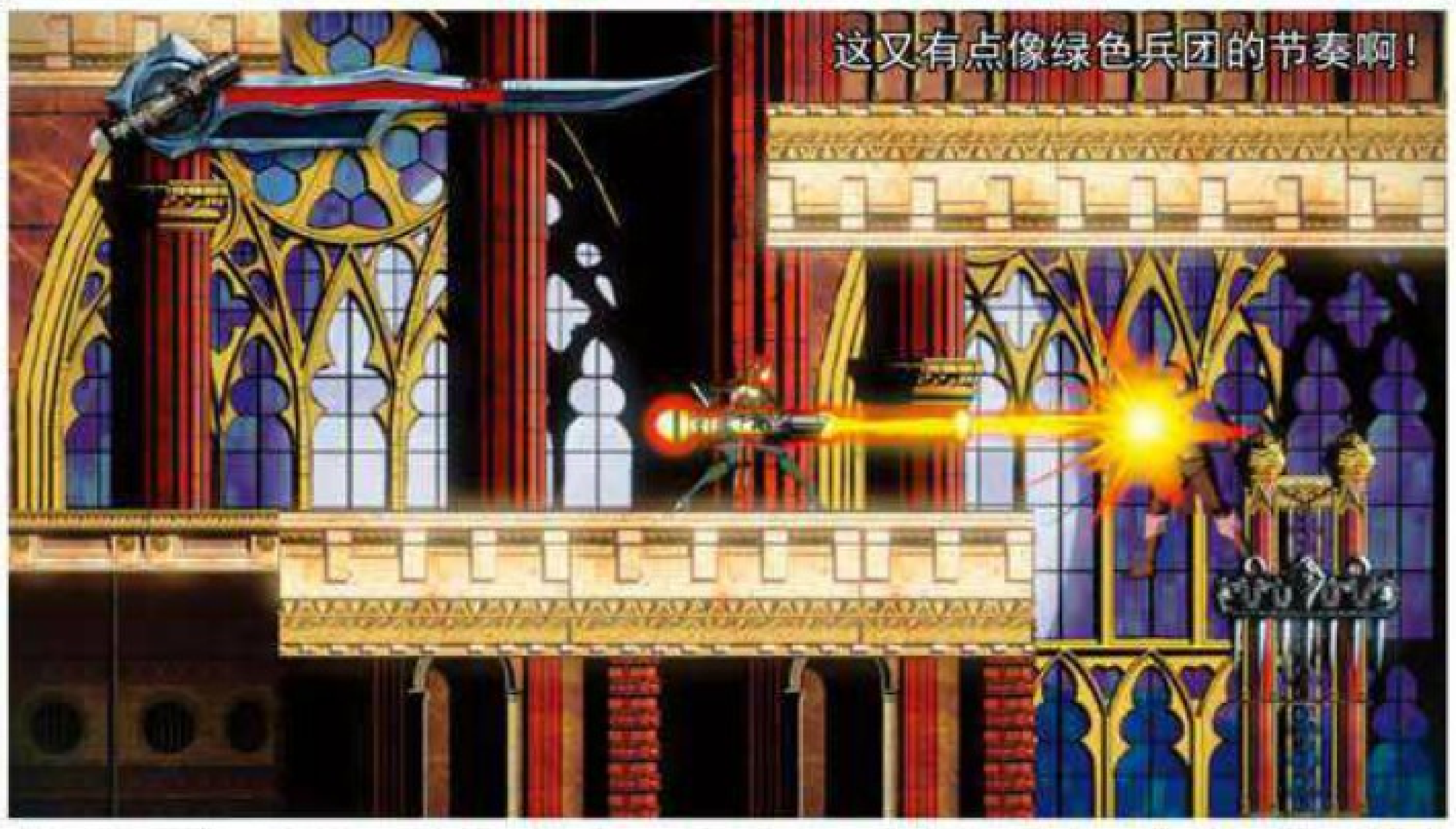
制作公司　Abstraction

发行时间　2014 年 4 月 5 日

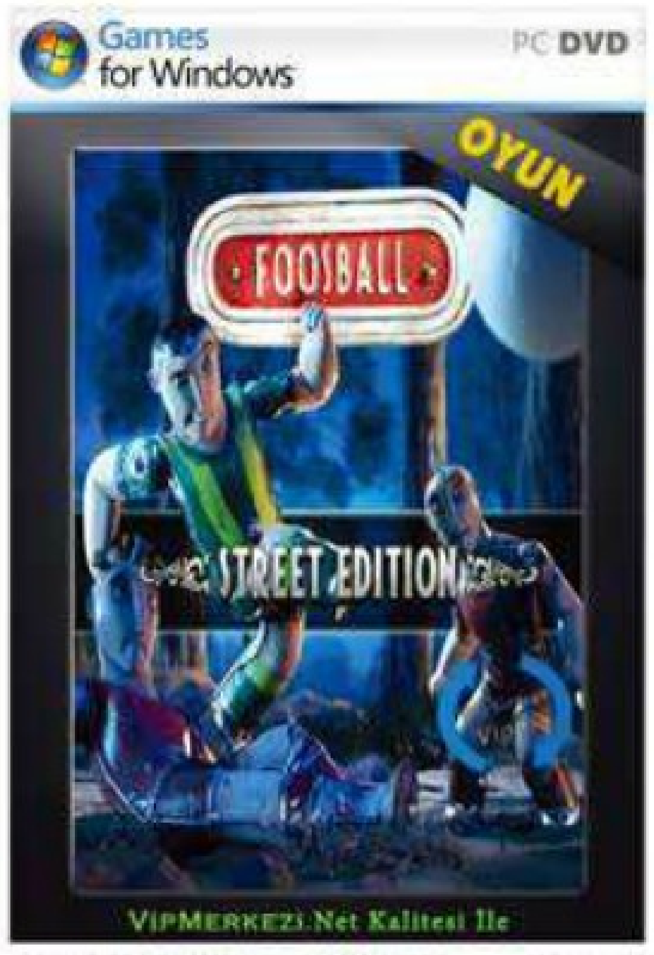
吸血莱恩又回来了，她已经加入了全新的冒险旅程！这个性感的半吸血鬼拥有超乎常人的力量、速度和敏捷度，她被吸血鬼追捕组织 Brimstone Society 招募，去执行最后一项任务，在 Brimstone 成员和一位神秘朋友的帮助下，莱恩潜入了目标城堡的庄园，干掉一大批恶魔，并一劳永逸地解决了恶魔之主。玩家们对该游戏的画面是比较失望的，毕竟这是一款 2D 横版闯关的 ACT 游戏，而不是之前 3D 的 ACT 游戏。在前作中我对吸鬼莱恩最大的印象就是非常血腥的战斗场景配合着妹子各种送福利。本游戏的角色模型、背景处理都不像是一款主机游戏，反而像是一款掌机游戏。当然，游戏战斗的场景以及手感都是不错的，而且游戏节奏也非常快，速度快的应该能用一下午时间通关。推荐给所有喜欢横版 ACT 的朋友，千万不要错过。



这画面让人很难想像是 2014 年的游戏


这又有点像绿色兵团的节奏啊！


BOSS 是一门机械加农炮吗？



桌面足球：街头版

容　　量　550 MB

关 键 句　比腾讯的《自由足球》厚道多了，又不用花钱

制作公司　Yuisy

发行时间　2014 年 4 月 15 日

《桌面足球：街头版》（Foolsball）是一款十分有特色的休闲类足球游戏，它改编自最近一部由阿根廷与西班牙合拍的同名足球励志动画电影。这部电影讲述的是一名害羞而有天赋的男孩在“桌上足球”小人偶的帮助下战胜强大对手的故事，取材自阿根廷短篇故事《一位右前锋的回忆录》。影片制作人也是《卑鄙的我》和《里约大冒险》的动画师之一，大家可以去看一看哦！而游戏的内容也相当丰富，足球游戏所有的要素一个不缺，但是简单的要求和非常方便的操作方式让这款游戏不失为一款休闲游戏的经典之作。更令人兴奋的是官方有自带的中文，游戏包括了 9 支球队，8 个场地可供选择，而且还支持本地联机。有兴趣的玩家们可别错过！



自由足球的画面还没它好呢！


藤球模式的对踢很有特色



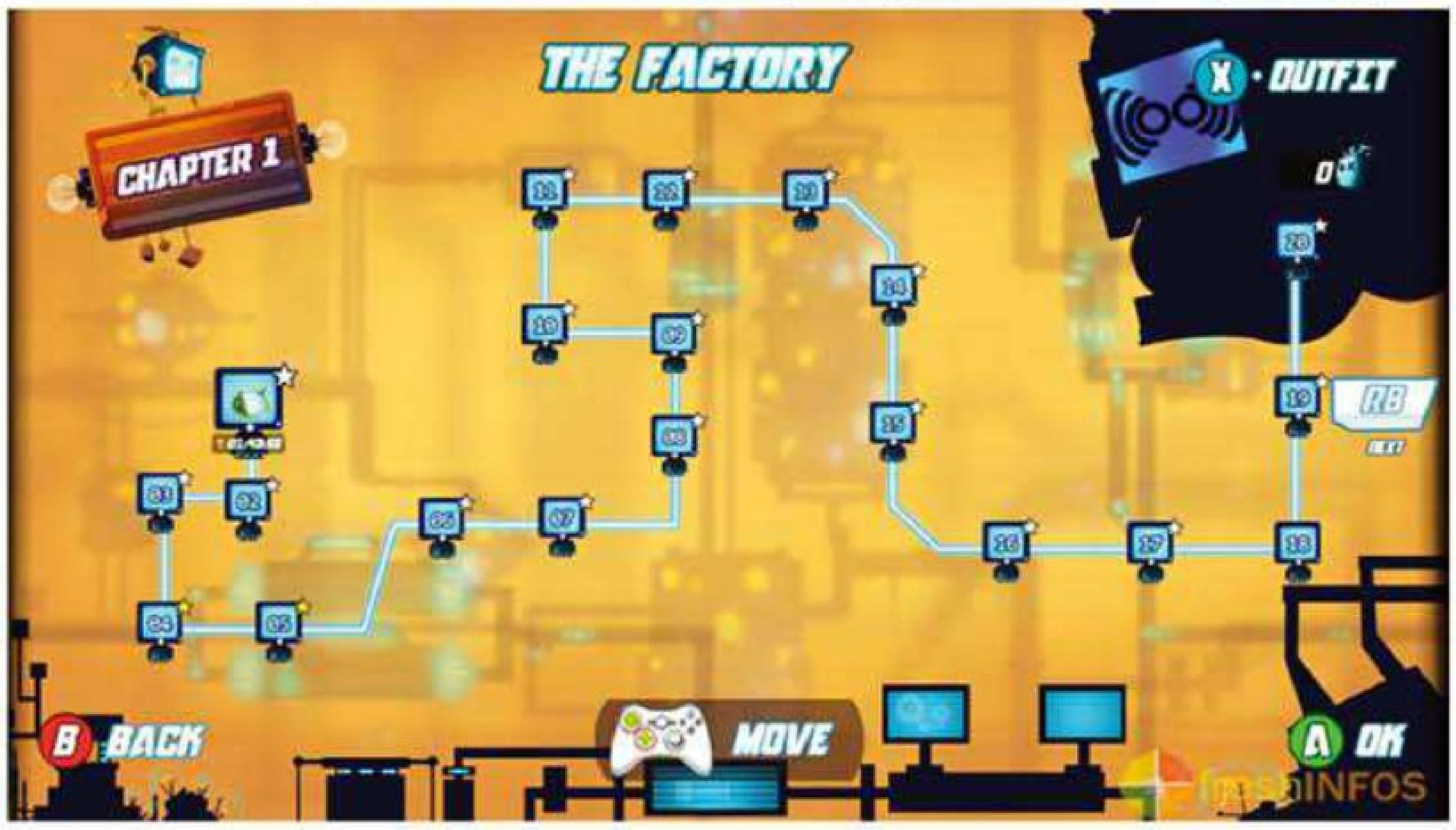


机械逃离

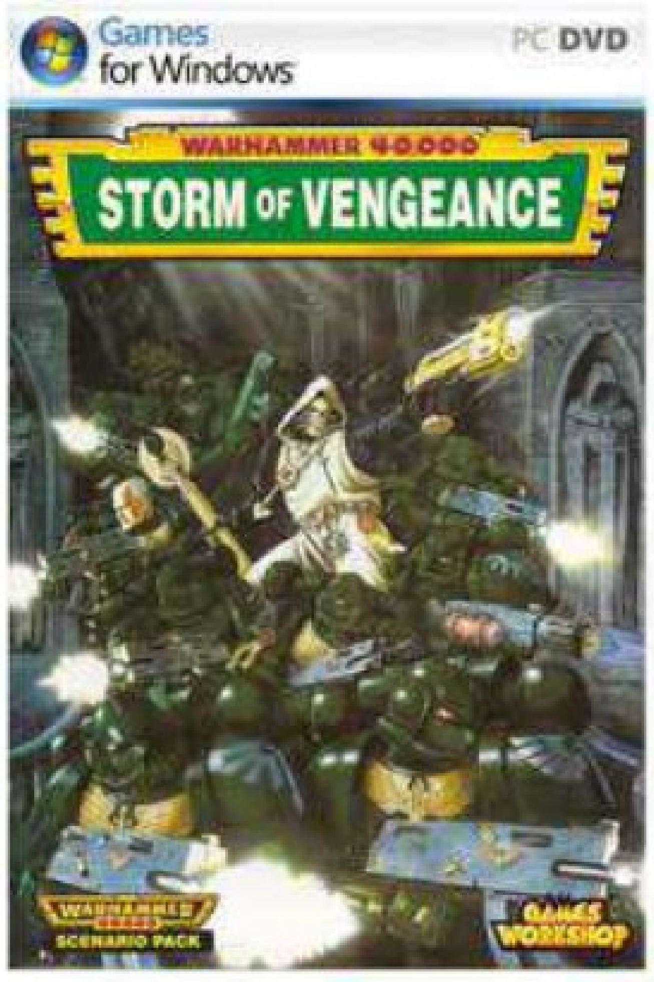


容　　量 180 MB
关 键 句 横版跨平台冒险解谜，休闲益智两不误
制作公司 Slak Games
发行时间 2014年4月16日

机械逃离（Mechanic Escape）是一部有趣的横版跨平台游戏，你可以在PC、IOS和安卓等平台上玩到它。游戏背景设定在一个被冷酷无情的机器所统治的世界中，一个由一群顽固的电视机组成的联盟在不断反抗。不断失去同伴以及资源的缺乏迫使身为机器人的你行动起来避免种族的灭绝，不顾危险去寻找失去的伙伴来拯救你的族群。在各种危险的驱赶下，你必须不断奔跑！应该说《机械逃离》这款游戏非常萌的感觉，不少小伙伴们都表示，原本就非常优秀的卡通画面和不错的音效，让这款游戏在游戏的同时就非常愉悦开心。而一直被认为是《机械迷城》续集的《机械逃离》其实更加创意十足，是一款不得不玩的优秀作品。







战锤40K：复仇风暴



可以部署各种武器装备

容　　量 250 MB
关 键 句 战锤好久不见貌似也学会忽悠骗人的把戏了
制作公司 Eutechnyx
发行时间 2014年4月20日

这是一款基于Games Workshop游戏公司旗下《战锤40K》游戏世界为背景故事的MOBA网游，名为《战锤40K：复仇风暴》（Warhammer 40,000:Storm of Vengeance）。据了解，这款游戏在PC和移动平台发布，开发商将它称之为一款“路线战略游戏”，游戏风格不是像原版《战锤40K》的世界一样充满了恶魔，而是以黑暗、哥特风为主的横版塔防策略类游戏。背景的设定将以标准的《战锤40K》游戏事件为基础，与Relic公司的经典即时战略系列游戏《战锤40K：战争黎明》完全不同，讲述了发生在Piscina IV星球上的战争的故事，其中所包含的两大特色型人物是：Belial和Ghazghkull Thraka。玩家在进行游戏时，可以在两大阵营中做出选择，黑暗天使和兽人。



感觉像植物大战僵尸吗?







飞机上的僵尸

容　　量 300 MB
关 键 句 如果飞机失事以此为借口是侮辱我们的智商吗？
制作公司 Shangri-la
发行时间 2014 年 3 月 28 号

僵尸类型的游戏我们玩过很多，他们的足迹几乎遍及全球，在城市里、乡村里、军事基地里甚至太空飞船上我们都杀过僵尸，而僵尸出现在飞机上是不是就有点前所未有了呢（海关的人是怎么检查的）？这款新游《飞机上的僵尸》（Zombies On A Plane）就将告诉我们这不是闹着玩的。在《飞机上的僵尸》中，玩家要扮演客机上的飞机师，不巧的是所有的乘客都感染上了僵尸病毒成了不死的僵尸（哪家航空公司这么坑爹不卫生），这些傻帽僵尸还都兴奋得爬出飞机去大闹，看着架势是要把飞机给拆了呀！身为一个大活人飞机师怎么能让这种事情发生？于是操控飞机来个倾斜空翻极速狂飙，把这些傻帽们都给我甩下去。游戏主要考验玩家在这种极端情况下的存活时间以及最终能够甩下的僵尸数量，游戏看似非常荒诞奇葩，但是游戏操作的物理性和飞行的动态效果也是非常有趣的。



各种型号的客机提供选择



我已经抖掉214个僵尸了，飞机里还有人吗？



麦克斯：兄弟魔咒

容　　量 580 MB
关 键 句 续作画面更优秀但少了几分解谜的激情
制作公司 Press Play
发行时间 2014 年 4 月 15 日


画风上比前作进步不少

《麦克斯：兄弟魔咒》（Max: The Curse of Brotherhood）是之前一款人气颇高的冒险游戏《麦克斯与魔法标记》的续作，由微软（Microsoft）代理在其 Xboxlive 和 PC 双端发行，据说游戏还会登陆移动端 Winphone。在本作中，麦克斯将踏上拯救他弟弟的旅程，后者被囚禁在一个幻想世界中。麦克斯被他的弟弟闹得心烦，于是一气之下他许愿希望弟弟能够被抓走，没想到一会变成现实。马克斯后悔不已，决定去拯救他的弟弟，他需要使用玩家控制的魔法马克笔的力量去解开谜题，同时还要与怪兽和危险斗争。游戏曾经在去年 E3 展出，当时并没有公布游戏发售日期。去年 12 月 20 日的时候登陆 Xbox One，如今应该算是移植上 PC 吧！


3D 过场动画堪比电影了



文：跳阿玛　编：小P羊　美：grass

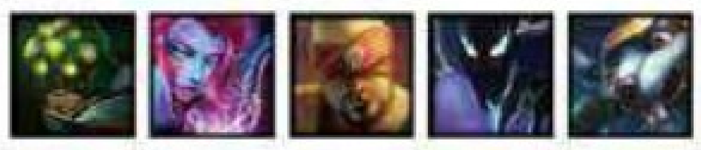


S4脱坑宝典：你的野区我养猪

转眼之间《英雄联盟》已经正式进入了第四个赛季，其实早在S4赛季的季前赛阶段，就有不少玩家感叹游戏的变动较大，节奏也比上个版本快了不少。在相继介绍了S4赛季上、中、下三路的主流配置以后，这次要介绍的是S4赛季的打野。从某种角度而言，S4赛季变动最大的一路便是打野这路了，由于野区中立怪的刷新时间和出现位置发生了一定变化，加之打野装备有了大幅度的变动，这让专注野区的玩家面临了一个从零开始的摸索之路。本文将会对目前版本的打野思路做一个综合的介绍。

S4赛季打野英雄选择

相信大家都听过“没有最强的英雄只有最强的玩家”这一句话，这句话在LOL中虽然没错，但是普通玩家要想赢得比赛并更快的上分，最好还是使用当前版本的强势英雄，否则就是坑人坑己！目前S4版本的主流打野英雄同S2以及S3赛季的主流打野英雄会有较大差异。先来看一下目前常见的一些打野英雄。

T1：

T2：

T3：


瑞格之灯可升级成烈焰之炬

这里先要说明的是，上述排名是笔者根据目前版本的形势所做的打野英雄排行，这个排行可能和很多人的看法不同，但是里面提到的打野英雄，绝对是目前版本中最常出场的英雄，当然排名顺序可能还有斟酌的余地。



泳池派对盲僧

很多英雄上榜的主要原因是因为打野灯笼如今可以升级为火炬了，这个道具大大提高了打野英雄在比赛后期的输出力和存在感，让打野英雄不仅仅是线上的搅屎棍更拥有可观的输出。其中，因为火炬的出现而受益最大的英雄当属剑圣。剑圣虽然脆弱，但只要找到合适的切入时机配合R+“幽梦之灵”可以迅速地完成收割，加上目前许多的打野剑圣都会带“重击”+“传送”的召唤师技能，就算后期团战不利也能利用传送+推塔的方式来改变游戏的节奏。另外，火炬这个道具还影响到了梦魇、老鼠、蝎子这几个英雄。梦魇与蝎子原本是S2赛季的神级打野英雄，却被S4版本的变动推下了神坛，但火炬的出现让这两个打野英雄的输出得到大幅度的增强，梦魇开R后的无脑切后排以及蝎子短CD的Q+平砍会让其他人都惊呼其夸张的输出能力，而老鼠则是韩服新近开发出来的打野英雄，其开Q后潜行的GANK能力及后期的输出能力让人为之侧目。

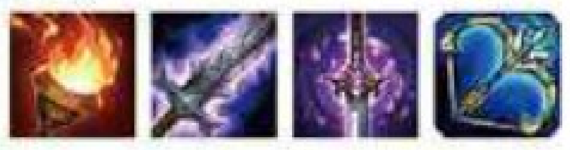


野区中的易大师

再看蜘蛛、薇以及盲僧这几个英雄，他们曾经是活跃在野区的强势打野选手，但是这些英雄因为 RIOT 削弱的缘故，如今显得有点疲软。话又说回来，盲僧目前仍活跃在各类匹配和排位赛中，要是你能用盲僧在游戏前期带起节奏的话，那他就还是一个神级打野。这里还要特别一提赵兴这个英雄，虽然有玩家说赵信也是一个深受火炬 Buff 的打野英雄，但他因为过慢的清野速度使其获得火炬的时间比梦魇、剑圣等要慢上几分钟，这样无疑会导致他对其他三路的支援更慢。

打野英雄装备选择

相比之前的几个版本，目前的 S4 版本非常考验打野选手对游戏节奏的全盘掌握。由于现在的游戏节奏很快，各条线上爆发冲突的时间越来越早，而且玩家对游戏的理解也越来越透彻（一旦对方回城或者死人立即推塔拿龙的意识大大增强），为此在选择打野英雄和打野装备的时候，都会把输出能力作为最主要的考虑因素。游戏前期，基本是能出灯笼的出灯笼，不能出灯笼的出蛋刀，之后不是继续走残暴、幽梦之灵的攻速、暴击路线，就是走破败甚至九头蛇的伤害吸血流。肉？那是什么？你再肉能在游戏前期带出节奏么？

核心装备：

当然笔者也不是推荐各位打野玩家无脑地走输出路线，只是告诉大家目前版本能在前期 Carry 并带团队滚起雪球的只有输出英雄。比如目前版本强势的打野剑圣，其成型的六神装基本就是：攻速鞋 + 火炬 + 幽梦之灵 + 破败 + 轻语 + 春哥，这样的剑圣完全比一个神装的上单或者中单英雄都更为可怕。另外，目前主流的打野英雄大多为物理输出英雄（就算是寡妇也可以走物理输出打出混合伤害来），所以在游戏中，请尽量将火炬、破败、幽梦、轻语这样的收割装备及早做出，如果觉得生存能力不够的话，可以出一个兰顿来撑血撑防（顺便还相当于多了一个群体减速技能），最后再补个春哥甲让自己有机会再来一波！



武器大师的 S3 冠军皮肤！

关于反野和保野的思路

S4 版本的打野之所以难，除了因为野区环境有所变动、游戏节奏大为加快以外，更重要的一点是因为反野、保野的博弈越来越白热化了，如今拿一个 BUFF 去对面野区的第二个 BUFF 处蹲 BUFF 的情况非常普遍，甚至还会出现中路和上路配合支援的情况。这就导致了游戏可能会在 2 分 35 秒左右的时候，出现一个上、中、野 3V3 的局面，往往哪边拿到了人头吃到了双 BUFF，哪边就更容易把雪球滚起来。



国外玩家绘制的 S4 视野图（蓝方视角）

那么如何反野和保野呢？在开局之前，玩家可以在游戏读条的时候分析两边打野的清野效率以及 2 级时候的单挑能力，例如：盲僧、斯巴达、赵信、梦魇、蜘蛛还有乌迪尔都是目前版本 2 级单挑十分厉害的打野英雄，而类似木木、猪妹、狼人、剑圣这种英雄就会在 2 级的时候比较疲软，如果你是进攻方的话，可以选择清理自己的一个红 BUFF，然后去对方上半张地图的 BUFF 处蹲着，蹲的时候尽量保证自己的走位不让对方发现，而自己出门带的免费眼则可以插在对方第二个 BUFF 的草丛里。

“这里要注意的是，一旦你意识到对方有可能发现了你的意图，就尽量不要太深入对方的野区内部，否则上、中、野 3 路包饺子会让你交出一血（外带一个 BUFF）。”



蓝方打野自己插的保护眼位置



双方中路插的保护眼位置（图中为真眼位置）

www.dooland.com

如果你选的是前期比较弱势的打野英雄，你则可以选择2种应对方法。第一个办法是从地图的上半区开始清BUFF，上路或者中路帮不帮无所谓，但是一定要让下路晚5秒到8秒出现在地图的下路，目的是让对方的打野弄不清楚你的动向（对方可能会以为有下路在帮你清下路的BUFF）；第二种办法是一如既往地从下半张地图开始清野，然后和我方的中路玩家交流，让他在2分15秒左右的时候，在我方上半河道的第一个入口处插一个眼，这样既防范了对方的GANK，这个眼位也可以帮助你保住自己的BUFF。如果和中路玩家交流后不能取得协助的话，你就只能自己到第二个BUFF后的区域放置保护眼，提心吊胆地清第二个BUFF，并在最后时机用重击抢得怪物迅速开溜！


紫方打野插保护眼的位置

打野GANK的注意事项

由于S4版本的打野大多是自下而上的清野顺序，所以，第一回线上GANK的形式基本如下：在打完BUFF怪和附近的小怪组合（三狼或者F4）并清完第二个BUFF后走一波上路。这个时候，无论你有无GANK意图都应该往上半张地图晃悠一下，因为就算你不想GANK上路，对方的打野也有极大的可能性去上路露个脸，你需要做的事情，就是过去GANK或者反蹲。当然，GANK不能只靠自己，还需要队友的勾引（例如一个假装出来的走位失误）、留伤害和控制技能以及上路英雄对兵线的把握。


小心翼翼地吃BUFF怪

“第一波的GANK或者反蹲至关重要，这会直接导致上路天秤的平衡（上路的滚雪球是LOL中最为厉害的）倾斜，所以一旦交手千万不要吝啬使用召唤师技能，完成击杀或者极限逃脱是最重要的事情。”

GANK过上路或者在上路露个脸以后，打野英雄就可以选择支援中下路了。GANK中下路同样需要你时刻去关注小地图的动静。在小地图上可以观察到的情报有多个方面，例如：对方的中路和下路什么时候插了免费眼（免费眼的有效时间是1分钟，CD则有2分钟，所以必定会有1分钟的真空期）？对方的血量以及对两方线上英雄的控制技能，伤害爆发技能，召唤师技能的使用状况等等。

对于中路的GANK，如果推算出来敌方的英雄不太可能被GANK死的话，



也要尽量去骗出对方的一个召唤师技能，或者冷不防的把他打掉半管血，以便我方中单去压制。

对于下路的GANK，则完全需要我方ADC和辅助来配合了，因为下路有2个英雄，往往会有2个免费眼，如果队友不告诉你对方哪里有眼，哪里没眼的话，你基本很容易空手而归浪费了自己清野的机会。

除了上面几点内容以外，去GANK的时候，一定要记住不能贪心或者前期不要越塔，要GANK一定要会看兵线以及双方英雄的技能和当前血量的危险性。这个需要玩家自己用经验和头脑去提升。

打野英雄的发育

虽然通过GANK来带起节奏是打野英雄的重要任务，但是角色的发育成长问题同样至关重要。由于S4目前的打野装备让打野英雄的收入得到大幅度的提高，这就意味着在野区吃野的收益比过去也增大了不少。另外，灯笼升级成火炬的设定也让吃野成为了打野玩家们必须重视的一个内容。何时去GANK，何时去吃野需要自己去判断，盲目的GANK会让自己的经济和等级大大落后，而哪一方的打野首先到达6级，其GANK的成功率和威胁性也会大大提高。


红、蓝BUFF眼位图



S4野区地图中可以看到多了新野怪

另外，S4版本的打野英雄还有一条需要自己理解并把握的事情，那就是在线上吃兵。在S2和S3赛季的时候，打野是绝对不能去乱碰线上英雄的线的，一旦手贱推了线，肯定会被队友指责或辱骂，不过，那是当时大家对兵线的理解，现在到了S4版本，如果打野英雄因为去线上GANK或者游走路过线上，而我方的线上英雄与对方的线上英雄均不在线上的话，其实是可以视兵线的位置推一波线的，这里有一个推线原则，那就是如果你觉得这波线推过去可以让己方的兵被对方的防御塔吃掉的话就推，反之，如果对方的一波兵线要过来，但是又不会推到塔下被塔击杀掉的话，你就千万不能推线了。总而言之，推线的意图就是尽量让对方不在线上的英雄少吃小兵（因为被他们的防御塔打掉了么），从而让对方的线上英雄损失经济和经验。顺便一提，这种举动比较适合在黄金局以上使用，如果你打的是低分段的排位的话，你的队友一般是不可能理解你这样的举动的。


在线上吃兵推线的螳螂



关于打团

打野英雄的打团方式会因为场上的形势，英雄的区别和阵容的区别而有所差异，但目前版本打野的基本打团方式十有八九就是突脸秒后排！这个原因，相信如果你有仔细地阅读之前的分析的话，一定已经得出结论了。因为目前的打野佼佼者都以输出型职业居多，传统的阿木木、石头人、泰坦、猪妹等由于前期的GANK成功率太低，中期的贡献度小，后期只靠一个大又无法带起节奏而被版本所淘汰。再来看看目前版本的主流打野吧，他们基本上都是先保证自己的发育，尽量抢人头抢资源，然后迅速成为一个输出刺客，在开团之前就秒掉对方的一个后排，这样你的团队就会更容易赢得比赛。当然，如果已经是逆风局的话，也不要无脑开团，你的队友不敢跟或者跟不上会让你死了还被喷。


打野已成为团战中的重要输出

最后要说的是，看文字攻略多少还是有一点局限性的，玩家们有条件的话，可以尽量多看看一些大神的比赛视频，例如现在斗鱼和YY都有大神直播，其中不乏一些国内著名职业选手的视频直播，或者你也可以去一些网站上浏览他们的打野视频。虽然我们的操作和手速与职业选手不能比，但是起码我们能看到并学习到一点关于意识方面的东西。另外，光看不练也不会让你有太大的提高，研究了高手的打法以后，一定要勇于尝试的去打，打野是一个十分有趣的位置，可以说是LOL5黑组中最为灵动和最重要的一个位置，一个打野的好坏直接影响到整个队伍的胜负（最近EDG的夺冠也充分证明了这点）！所以相信自己，挑战自我，拿起300元的打野刀，跟笔者一起去对方的野区养猪吧！







大型移动炮台——泽拉斯



泽拉斯，俗称“泽三炮”、“棺材板”，自出现以来，一直都处于冷板凳阶段。曾经有段时间被不少职业选手开发了一番，但仍然阻止不了坐冷板凳的命运，其英雄操作难度与准度都是十分高。自今年年初泽拉斯重做之后，有人说泽拉斯迎来了他的一次重生，有人说其削弱了太多，各有各的看法。小编的朋友最近就是用泽拉斯打上一区钻一的，说明这个英雄其实并没有想像中的那么弱，不妨让我们一起来看看这个新版泽拉斯吧。

技能分析



被动 法力澎湃

每过 12 秒，你的下一次普通攻击就会恢复 30-195 法力值。这个数值会随着英雄等级的成长而提高。攻击敌方英雄时，恢复的法力值翻倍。

分析：这个技能对比以前，我个人觉得应该是削弱了。对于一个没有位移技能的法师，保命显得尤为重要。虽然说这个技能解决了前期对线的蓝耗问题，但是遇到突脸英雄，还是老版 IMBA 的护甲被动显得更为重要。



Q 奥能脉冲

第一段施放：泽拉斯开始为奥能脉冲充能，逐渐降低他的移动速度，同时提升此技能的施法距离。

第二段施法：泽拉斯发射奥能脉冲，对一条直线上的所有敌人造成 80/120/160/200/240（+0.75）魔法伤害。

在泽拉斯为奥能脉冲充能时，他不能攻击或者施放其他技能。如果泽拉斯在持续时间里没有将奥能脉冲发射出去，那么就会返还一半的法力消耗。

冷却：9/8/7/6/5 秒

耗蓝：80/90/100/110/120 法力

分析：首先要理解一点就是，不管你充能多久，技能伤害都不会变，并不是像维鲁斯一样，蓄力时间越长，伤害越高，但是施放技巧是有点类似的。这个技能是泽拉斯的主要伤害技，是应该最优先点满的。也是刷兵 POKE 的好技能，满级后的冷却时间为 5 秒，如果有了大圣杯，冷却时间接近 4 秒，加上 1400 的距离，线上消耗不容小视。不过耗蓝确实有点多，配合被动的话可以算作一霸线技能。





W 毁灭之眼

引爆目标区域的奥术能量，对区域内的所有敌人造成 60/90/120/150/180（+0.6*AP）魔法伤害和 10% 减速效果

区域中心的敌人会受到 90/135/180/225/270（+0.9*AP）魔法伤害，并被减速 60/65/70/75/80%



冷却：14/13/12/11/10 秒

射程：1100

耗蓝：14/13/12/11/10

分析：这个技能是与原来泽拉斯的 W 完全不同的技能，直接舍去了泽拉斯后期超强的法穿，变成了一个直接伤害技，其释放方式有点类似于雷欧娜的大招。这个技能的伤害分为两种：内圈与外圈。内圈伤害的法术加成无比惊人，足有 0.9 的法术加成，但是其施法难度还是有点大，因为会有一些的延时，可能无法用正中圆心命中敌人，其实外圈的伤害也是不错的。



E 冲击法球

沿直线发射一束原生法球。被命中的第一个敌人会受到 80/110/140/170/200 （+0.45*AP）魔法伤害，并被晕眩 0.75 到 2 秒。晕眩时长和法球飞行的距离成正比。

冷却：13/12.5/12/11.5/11 秒

射程：1000

耗蓝：60/65/70/75/80 法力


球以直线方式飞行1000码

分析：不得不说，这个技能与以前相比削弱了不少。把泽拉斯原来唯一一个指向型技能换成了非指向型了，伤害和AP加成也降低了，而且是那么慢悠悠的一个球，反应稍快的话都能躲掉，只能作为一个辅助技能来用，防止敌人近身的时候反打一套。不过这个小晕眩配合着W的技能还是能造成不少的伤害。



R 奥术仪式

泽拉斯固定在原地，并获得3发奥术弹幕。这种射程极远的弹幕可以对命中的所有敌人造成190/245/300（+0.43*AP）魔法伤害。泽拉斯可以提前取消掉这个效果。如果泽拉斯在持续期间连一发奥术弹幕都没有发射出去，那么就会返还一半的冷却时间。

冷却：130/115/100 秒

射程：3200/4400/5600

耗蓝：100 法力


整个屏幕都是可以打到的

分析：泽拉斯的招牌技能，与老版的R技能相比，射程更加远，伤害也不俗，但是因为没有老版W技能的法穿加成，想一套秒掉一个前排更难了，不过这个技能对于后排的威慑力更大。技能用途差不多有三种：收人头，抢野怪，团战乱轰消耗破坏阵型。但是施放的时候要选好位置，以防被别人突进到就完蛋了。

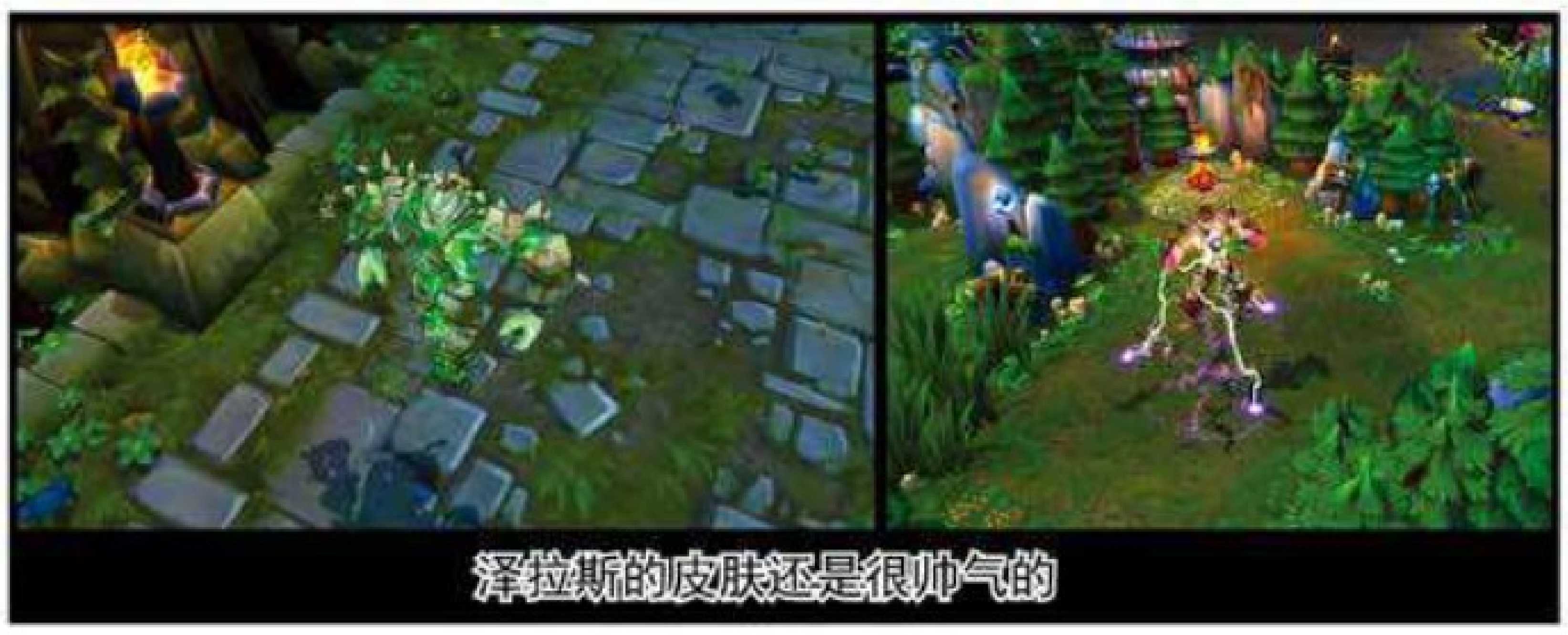

我们可以看到R的范围是如此巨大

技能加点

技能升级顺序：Lv1升级Q技能，可以开始简单的骚扰。Lv2升级W，如果施放的准度可以，2级就可以压的对面不敢上前吃兵。如果2级的时候，打野来了一趟中路，升级E技能可以有效的阻止打野的Gank。后面的话就是有大升大，优先升Q，副W，一级E就可以了。

新版版本对比

首先为什么说Q技能是刷兵强技呢，一个Q技能能收一波远程兵，而老版的Q一下之后，每个远程兵还要A一下才能收掉。这样刷起兵来更加效率顺手。至于W技能，也是一个主要伤害技，其反手风筝能力也不错，不过要配合E技能的晕眩，才能把伤害最大化，由于以前W的移速加成没有了，E技能就是一个辅助技，其伤害略低，但射程不错，晕到敌人就是一套爆发，很是给力。R技能是最有用的，也让泽拉斯成为LOL中的狙击手，毕竟3级5600的射程可以说是想打哪就打哪。


泽拉斯的皮肤还是很帅气的

对于老版的泽拉斯，大神们开发过很多种打法，依然都无法使其登上职业舞台。但是还是有部分人对泽拉斯无比热爱，甚至有人试图叠护甲把泽拉斯当法坦来用。小编觉得新老泽拉斯最大的区别就是护甲与法穿没有了，取而代之的是减速与回蓝。有人说这样的改动明显是削弱了这个英雄，因为法穿的去除，代表对肉的伤害降低了，护甲的去除，代表生存能力面临着威胁。但是旧版W加的距离都分散到其他技能上去了，而现在的每个技能比以前都增加了距离，poke也显得更加轻松，操作难度也容易了不少，不需要像以前那样需要考虑W的时机，等放了W之后，又往往出现距离不够的尴尬。还有一点，就是风筝能力方面的改观，虽然以前的泽拉斯使用W之后有移速加成，可以尽快脱离战场，但是并没有新版E+W的风筝能力。E+W用来对付追着你的敌人是非常好用的风筝手段，距离又远，又有控制，命中率也高，有信心的话补个Q也是没问题的。R技能对比以前范围更小了，但是技能在施放距离方面有了一些补偿，对于抢龙，补人头还是很实用的，不过总体来说，这个技能确实是削弱了。

最后做个总结，新版的泽拉斯确实没有以前那么高的爆发，WERQRR一套秒人的时代已经过去了，但是现在EWQ一套的爆发也是不俗的，用来poke也是能让别人很难受，还能用超远距离的R骚扰敌方的后排，让敌人无时无刻不担心着自己的位置。总之，POKE强，续航强，收割和风筝能力不错。缺点方面，逃生能力不够，没有位移技能，四个技能都是非指向型技能，需要很好的预判，十分惧怕突进。

符文的选择

由于最近国服更新之后，很多符文进行了改变，最大的改动就是黄色护甲的削弱，导致黄色槽不能无脑插护甲符文了。这里，让我们来看看泽拉斯的符文是如何选择的。

小编给大家推荐的这一套符文是通用的AP符文，不光泽拉斯可以适用，绝大部分的中单AP职业都可以适用，这也是小编从OGN赛场上的Faker身上借鉴过来的噢。


可以先看下符文搭配

红色：法术穿透 x9

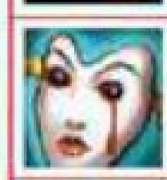
黄色：成长生命值 x9

蓝色：成长法术强度 x9

精华：法术强度 x3

成长生命值提供的216点生命对于中路来说非常赞，收益远远大于现在的护甲符文，有OGN的分析师详细计算过，成长护甲或成长生命值的收益远大于固定的收益。蓝色方面，成长魔抗收益也减小了，换成成长法强更为适合。

装备的选择

	由于泽拉斯是前期十分缺蓝的英雄，大圣杯是必不可少的，减CD加回蓝，这是当前版本基本每个中路AP都会首选的一件装备。
	没有老版泽拉斯的法穿加成，所以，补一两件法穿装是必不可少的了，大面具还带生命力加成，对于生存力也会有所提高。
	同样是为了增加泽拉斯的法穿，法穿棒也是一件很不错的装备。
	作为一个爆发AP，帽子怎么能少呢。
	由于泽拉斯特别怕突进，一件金身用来保命也是必不可少的。同时还能增加一定的护甲。
	法穿鞋也是AP的标准出装。

这些大致就是泽拉斯的标准出装了，既有不错的爆发，也有不错的生存力。总之这个英雄还有待开发，希望拳头公司还能对这个英雄进行更多的改进，让更多的人去玩转这个冷门英雄。

编：小C　美：grass

攒机月月谈

最近一直都在给读者推荐经济适用型电脑，如何花最少的钱，达到性价比最高，得到了大家的一致好评。为了不让奸商去坑害不懂硬件的买家，今天小编给高端党外观控游戏控的玩家推荐一些电脑。不仅外观好看，性能和性价比也毫不逊色。

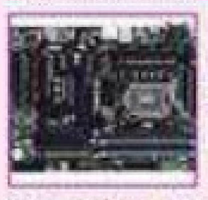
最近网上出了不少定制机，很多人在纠结是买定制机还是继续自己DIY。如果玩家还是追求性价比的话，“定制”即失去了意义。其“定制”主机的精神和价值体现在炫酷的外观上。比如最近特别火的G1游戏主机，定制的技嘉B85 Phoenix主板，不再是传统的纯黑或蓝色，而采用同“凤凰”名称相呼应的橙色及黑色配色。

设计游戏型



CPU　￥1330
Intel 酷睿 i5 4570

性能很棒，没得说，自带HD 4600集成显卡，四核3.2GHz，22纳米制造工艺，主流CPU。



主板　￥830
技嘉 GA-Z87

超耐久4PLUS，支持4K超高分辨率，高清电影游戏玩家的首选，6个SATA接口，满足硬盘需求。



内存　￥266
金士顿 4GB DDR3 1600

金士顿，老品牌。DDR3 1600频率，带宽直接提升，兼容各种平台。



硬盘　￥369
希捷 1TB 7200转 64M

盒装单碟1T，性能强大，SATA接口，6GB/秒，传输速度足够，64M，7200转。同时希捷也是硬盘中的老品牌了。



显卡　￥830
影驰 GTX 750 Ti 大将

GTX750大卡，全新Maxwell架构搭配“幻影”散热器，双风扇，功耗低，128bit大位宽和1G的显存。



机箱　￥499
恩杰 Phantom410 小幻影

幻影410继承了大幻影的元素，运用了不对称之美，流线型造型，绝对是外观控的首选之一。



电源　￥99
安钛克 VP 450P

额定功率400W，主动式PFC设计，转换效率达85%，而且接口多，噪音较小，比较稳定。



显示器　￥1099
三星 S24D360HL

23.6英寸的显示器，满足一般电影用户需求，同时也是玩游戏最佳大小，色彩不错，外观漂亮。三星的PLS面板。



鼠标键盘　￥119
精灵雷神 G7

19键无冲，满足游戏玩家需求，同时侧面自带多媒体按键。鼠标方面，尾部带有一个透光七彩呼吸灯，同时三档DPI调控。



散热器　￥100
九州风神玄冰 400

性价比高，外观大气，CPU散热器，适用于Intel及AMD双平台。

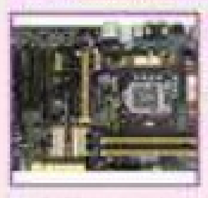
总计：约5541元

炫酷游戏型



CPU　￥2249
Intel 酷睿 i7 4770K

Haswell全新架构处理器，I7四核，22纳米，3.5G的主频，运行速度很快，同时还能超频。



主板　￥869
华硕 Z87-A

Z87豪华大板，全固态电容，散热和性能都很优秀，且接口都很齐全。



内存　￥499
金士顿骇客神条 8GB DDR3 1600

带金属散热片，主板配合兼容性很好，自动超频，且价格适中。



硬盘　￥789+729
希捷 3TB 7200 64MB（ST3000DM001）+
固态硬盘 Intel SSDSC2BW120A4（120GB）

3TB大容量，7200转，性价比很高，同时发热量也不是很大。同时加配了一块固态硬盘，120G的Intel SSD，不管用来做系统盘还是玩游戏都稳定，可靠，速度快。



显卡　￥1799
影驰 GTX760 名人堂

名人堂，白色的PCB，让人一眼望去就有一种炫酷的感觉，数字供电，超频性能强，三叉戟高效散热系统，256-bit，一块高端游戏显卡。



机箱　￥248
游戏悍将刀锋 3 豪华黑装

最显眼的就是这个机箱的外表了，具有完美的人鱼线，还有360全方位立体式的散热系统，内部空间很大。



电源　￥299
航嘉 jumper500

500W的大电源，单路40A的12V供电能力，适应Intel最新的Haswell处理器，其接口也非常丰富。



显示器　￥1499
戴尔 U2312HM

23英寸依然是游戏玩家首选尺寸，IPS硬屏广视，色彩还原度都是很优秀的。

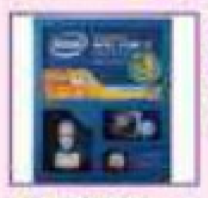


鼠标键盘　￥269
罗技 MK365 无线键鼠套装

外观炫彩时尚，巧克力键帽，静音，多媒体，省电环保。

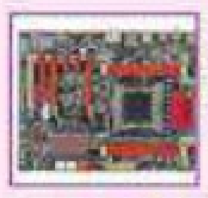
总计：约9249元

土豪发烧型



CPU　￥7699
Intel 酷睿 i7 4960X

22纳米，3.6GHZ，LGA2011通道，性能强悍，发烧必备，性能出色，三通道，超频能力强，很好很强大，价格很贵。



主板　￥1499
映泰 TPower X79

Intel X79芯片组，性能卓越，用料做工豪华，9相超频供电设计，支持四通道内存。



内存　￥2299
海盗船 DDR3 2400 16GB（8Gx2条）

极佳的性能和稳定性，专利的DHX冷却技术，2400通道，价格有点虚高。



硬盘　￥2599
威刚 XPG SX900 512G

大容量512G的固态硬盘，读写速度最高可达每秒550、530 MB，高效，速度，稳定。



显卡　￥9099
EVGA GTX TITAN Black 6G SC

新一代的卡皇，独家定制全铝背板，titan显卡，6GB GDDR5显存，384bit的位宽，无与伦比。



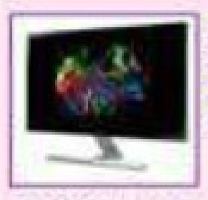
机箱　￥2999
酷冷至尊 COSMOSII

“超跑版”概念版机箱，支持10个风扇、13个硬盘，支持4路SLI及交叉火力，功能强大的操控面板，智能可变速风扇系统及LED随速可变，绝对实用加外观党。



电源　￥2499
海盗船 1200W AX1200i

主动式PFC设计，额定功率1200W，14cm风扇，14个SATA接口，支持宽幅。



显示器　￥4999
三星 U28D590D

28英寸4K分辨率LED背光液晶显示器，HDMI1.4（3840 x 2160，30 Hz）让您身临其境地体验4K UHD内容的灵动逼真。



鼠标　￥1129
赛钛客 美加狮 Mad Catz M.M.O.7

变形金刚的外形，78个可编程的命令支持任何游戏。还有完全可调的RGB背光。



键盘　￥699
樱桃 G80-3000LPCEU-0

轻巧 有度，手感极佳，具有非常爽的键入感，白色的外形，让人爱不释手。

总计：约35520元

人气笔记本推荐

我们有很大一部分读者是在校的学生，在六月份经过如火如荼的高考之后，高三的各位同学就毕业了，大家应该都可以好好的放松一下，尽情的去玩耍。比如网吧开黑，多人聚餐等等。很多人也考虑到即将要进入大学，需要选择一台属于自己的笔记本，来充实自己的大学时光，所以小编在这个时间，给学生党们推荐介绍几款性价比较高价格在 5000-10000 之间的游戏本。在这里小编并没有挑选比较大热门的品牌，而是选择了一些性价比较高的产品供大家选择。



Acer 宏基 V5-573G-74504G50aii

这款笔记本是一款超薄的游戏本，先看看简单参数。

品牌：宏基
型号：V5-573G-74504G50aii
屏幕尺寸：15.6 英寸
屏幕比例：16:9
CPU 型号：i7-4500U
CPU 主频：1.8GHz
显卡：NVIDIA GeForce GT 750M
分辨率：1366×768
硬盘容量：500GB
内存容量：4GB
有线网卡：1000Mbps 以太网卡





无线网卡：支持 802.11a/g/n 无线协议

虽然这是一款 15.6 英寸的超薄游戏本，但是屏幕分辨率只有 1366×768，不对分辨率低就意味着对于显卡的损耗较小，游戏流畅度更高，该笔记本第四代 i7 处理器，GT750M 4G 独立显卡，对于一般网游毫无压力。至于外观方面，银灰色金属质感材质打造，整体设计简约，机身采用了超薄化设计，观赏性不错。键盘还带有背光设计，更添一丝高贵。总之设计简约大方，很适合学生们在大学使用四年。价格方面，大约在五千接近六千左右。

Hasee 战神 K350C-I7 D2

这款是俗称“小战神”的神舟游戏本，头号也是特别响亮，性价比极高，我们也看看他的简单参数。

品牌：神舟
型号：K350C-I7
屏幕尺寸：13.3 英寸
屏幕比例：16:9
CPU 型号：i7-4700MQ
CPU 主频：2.4GHz
显卡：NVIDIA GeForce GTX 765M
分辨率：1920x1080
硬盘容量：500GB
内存容量：4GB
有线网卡：1000Mbps 以太网卡
无线网卡：支持 802.11a/g/n 无线协议

虽然说只有 13.3 英寸的屏幕，但是采用了全高清 1920×1080 分辨率的显示屏，i7-4700MQ 2.4GHZ 的主频，以及 GTX 765M 的显卡，性价比才是“小战神”最大的特色，出色的硬件配置和价格才是学生党选择的最终标准，该笔记本对于主流游戏不在话下，虽然说没有超薄化的设计，但是散热方面依然强劲。同样，这款笔记本也有部分的背光键盘，而触控板采用了左右键分离式的设计，这种新设计很人性化。价格方面只有五千左右，是一款真正的性价比产品。

雷神 G150SG

同样是一款国产新兴品牌的游戏本推荐，其配置也是特别豪华，看看简单的参数。

品牌：雷神
型号：G150SG-478G1T
屏幕尺寸：15.6 英寸
屏幕比例：16:9
CPU 型号：i7-4700MQ
CPU 主频：2.4GHz
显卡：NVIDIA Geforce GTX850M
分辨率：1920x1080
硬盘容量：1TB
内存容量：8GB
有线网卡：1000Mbps 以太网卡
无线网卡：支持 802.11a/g/n 无线协议

这是一款由蓝天与海尔联合打造的游戏本，主打超高性价比，15.6 英寸的屏幕，1920×1080 全高清分辨率显示屏，I7-4700MQ 的 cpu，显卡 GTX850M，一款新一代的显卡，性能异常强劲，内置 8G 的内存，很是强悍，至于外观方面还是中规中矩，并没有什么靓眼的地方，而且这个 LOGO 有点突兀，并不是每个用户都喜欢，如果磨具打磨的更加细致就更完美了，价格相比前面几款有点贵，需要六千多，不过在这个配置下，性价比也是超级高了。



编：小 C　美：grass

时尚 IT

袖珍笔电变压器，你值得拥有


与 Macbook 相比小了很多

年初之际，MIT 出来创业的团队 FINsix 推出了号称“全球最小”65W 笔电变压器，日前开始正式发售了。这款名叫 Dart 的变压器尺寸真的超小，与 Macbook 的变压器相比，足足小了四五倍都不止。而且这款变压器也附上了 USB 充电孔，不过 Dart 是在接近笔电这端提供，且具备 2.1A 的充电规格，所以应该更为实用一些。

至于价格方面，该公司是采用在 Kickstarter 上寻求集资的办法，支持计划的朋友将最少需要付出 79 美元（约人民币 490）的代价。前 1000 名赞助者可以花 79 美元得到这个 Dart，之后的人们需要加 10 美元，而零售价则要到 119 美元。至于 Macbook 版本，需要增加 79 美元，原因是他们需要去买 Macbook 的原厂变压器来改造，才能够支援 MagSafe / MagSafe 2 的充电接头规格。颜色方面网站上提供了蓝色、洋红、银、暗灰与橘的颜色选项（旁边能看到图式）。


多种颜色可选

C：据说只能运送美国国内，好想找人代购一个回来，很实用。

真的可以用体温来充电么？

据所知，让体温发电实现，都需要较大的原件转换才能够达成。如何把这个功能运用到实际生活中，得需要更好的研究，没有人会愿意平时都挂着一个比手表更大的发电机在身上。

最近，韩国的科学机构就发明一个穿戴产品，很像一个手环的玩意，能够带在手上用以充电。他们玻璃纤维布料印上了导电无机物质，比起有机材质版本实现了更轻、更小、具弹性且具备更高的输出性能。但是这个产品还在研究阶段，并没有实际发售。但是研究了这种发电方式后，以后还可能运用到汽车，飞机等交通工具上。

C：如果真的研发出来以后，每次出门，都不用怕手机没电了。






背壳还是蛮漂亮的

你确定这真的不是山寨 X 宝的产品么？

说起 iphone 的保护套，大家肯定都不会陌生，各种电商平台上的产品层出不穷。Lunecase 的创造者 Concepter 认为自己的作品有足够的创新，他发明的手机套，套上手机之后，每次有短信或者电话的时候，手机发出的电磁波就可以转化成 LED 通知的能量，在 LED 上显示出来，不用借助任何的额外电源。

其实这种方式已经不是特别新鲜了，在市面上曾经就有过类似的产品出现，而且还有各种各样的图案在手机保护套上。可以想想，难道 Concepter 真的不是山寨 X 宝上的产品么。至于价格方面，最低的也要 35 美元，对于我们来说，真心有点贵啊。

C：国民的创造力也是无穷的！

随时随地都在打印——3D 打印笔

最近一直都在报道 3D 打印机的新闻，其昂贵的价格和庞大的体型让我们只能看看而已。而最近有一个新产品出现叫做 LIX，外形酷似一个笔的形状，其实是一个 3D 打印机。它只需要通过 USB 与笔记本相连接，就可以打印了。因为 LIX 强调便携性，所以缺点在于无法像普通打印机那样由电脑来完成塑形，也就是说要打出好作品需要你心灵手巧。不过开发者也表示这主要是给设计师和艺术家使用的。随着这个产品的研发，3D 打印技术应该是越来越平民化了。

C：艺术家们又可以有新的发展空间了。



新造型剃须刀，男人的最爱

男人通常也是很注重仪表外形的，一个精致的男人从头到脚都是简洁干净的，谁都不愿意看到一个胡子邋遢的男人吧。所以怎样处理胡须是非常重要的。设计师 Lukasz Paszkowski 又设计了一个号称最舒服的剃须刀 Natural Touch。

这个电动剃须刀的造型是十分奇特的，大致呈“工”字形，两边可以供五个手指分开夹住，手掌放在后背，移动手掌开始剃须，设计师认为这才是最适合人体工学的方式。Paszkowski 表示 Natural Touch 让你剃须的动作和洗脸的动作几乎相同，剃须刀的刀片也异常灵活，带伸缩功能，可以刮的更加干净。

C：外形真的不错，很想去买一个试试。



外形很概念化





通过手势就可以让马桶自动冲洗

这是一款利用手势就可以冲洗的冲水马桶，虽然说无触碰式马桶已经在市场上出现过，不过使用手势的方式来触控就不多见了，而且这是一个家用的无触碰式马桶，还是蛮实用的。

这款马桶采用了红外线去探测人们的动作，而且在马桶上的蓄水缸上有一个电磁场，只要手通过电磁场，就会给马桶一个指令，便开始冲水了，这个电磁场也是十分安全可靠的。唯一不足的是这个传感器模块需要四节 AA 电池来充电才可以使用。

C：给自己家马桶按一个这种传感器，顿时有种高大上。


很高端的样子







新加坡研发女性自救饰品

最近新加坡研发了一个饰品叫“守护天使”，只要你按一下按钮，就可以拨出原来设置好的电话号码，可以在约会时找借口离开。据香港《文汇报》5 月 6 日报道，这款饰物不仅能让手机自动响起，若遇到危险，装置还会自动向家中的亲友发出求救讯息。如果在紧急情况无法说话，可以长按三秒，装置会发出求救短讯至预先设定的电话号码，另外还会连接至 Google 地图，向对方告知你所在位置。

这个“守护天使”呈银色椭圆状，可以放在项链或者手链上，中间有个按钮，不仔细看是不容易发现的，可以通过这个按钮进行求救。目前网购价在 71 英镑，外国买家购买需要加 6 英镑邮寄费。

C：在天朝会有多少人用这个饰品呢。

哈烧旗舰店

编：Samtown　美：grass

最新暴雪官方游戏小说大联展

暴雪出品，必属精品！电攻代理，专注游戏！

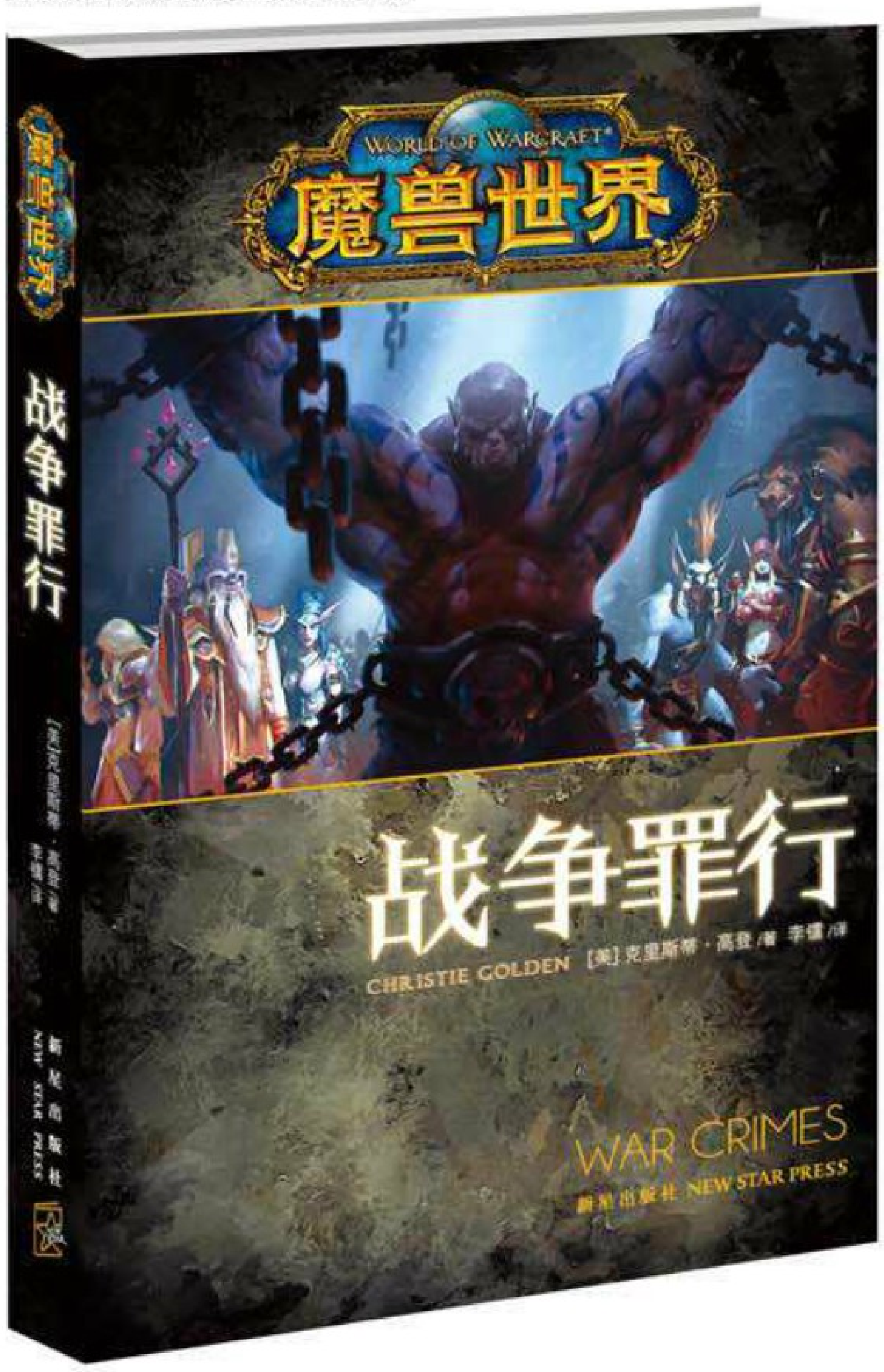
★最新发布★

魔兽世界：战争罪行

出版时间：2014 年 5 月 6 日

~~定价：35.00 元~~　优惠价：**30** 元

衔接“熊猫人之迷”和即将上市的全新资料篇“德拉诺之王”的重磅官方小说。解开熊猫人之迷最终的谜团！揭露德拉诺之王最初的野望！大审判开始了！全艾泽拉斯的知名领袖齐聚潘达利亚，即将见证加尔鲁什末日的来临。这一次，正义能够得到真正的匡正吗？



魔兽世界：传奇英雄三部曲



沃金：部落的暗影

~~定价：27.00 元~~　优惠价：**25** 元

魔古君王再临艾泽拉斯，潘达利亚岌岌可危！沃金、陈？风暴烈酒、祝踏岚、提拉森... 各族英雄齐聚潘达利亚，为身后的家园，殊死一搏！

吉安娜：战争之潮

~~定价：28.00 元~~　优惠价：**25** 元

小说中读者不仅可以从另一个角度体验在《魔兽世界：熊猫人之谜》版本中最动人心魄的史诗战斗——塞拉摩之战。还能体验诸多跌宕起伏、感人至深的情节。

萨尔：巨龙的黄昏

~~定价：28.00 元~~　优惠价：**25** 元

死亡之翼将艾泽拉斯拖入了灭亡的边缘，暮光审判即将终结整个世界！萨尔，曾经的部落酋长，在无尽的时空乱流中，他能克服重重困难，找到唯一正确的未来之路吗？

电攻优惠

购任意三本送珍藏版魔兽世界扑克，购买全套九本包邮免快递费！

数量有限，售完即止！

淘宝旗舰店购买：

shop33860899.taobao.com

星际争霸 2 雷诺传奇三部曲



天国恶魔

~~定价：29.00 元~~　　优惠价：**25** 元

命运，因战争而交织，全面揭秘“混小子”雷诺与“兵油子”芬利最初的相遇！恢弘壮阔的星际史诗设定，缠绵悱恻的异族爱恨情仇！

恶魔契约

~~定价：27.00 元~~　　优惠价：**25** 元

曾经风光无两的联邦英雄，如今被通缉的江湖大盗。但这却是雷诺一生中最后一段自由、快乐的时光。而经历了生死兄弟的背叛、与结发妻子的相遇之后。接下来，雷诺的人生将何去何从？

闪点时刻

~~定价：26.00 元~~　　优惠价：**25** 元

母巢之战后，看透蒙斯克凶狠面目的雷诺，带领他最亲信的军官们抢夺了蒙斯克的旗舰休伯利安号，隐藏到了宇宙中，开始了对蒙斯克的复仇及对凯瑞甘的寻找……

邮购方式：

邮局汇款：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购书本名称

汇款地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 2 楼

电攻编辑部 顾慧宏 收

邮政编码：200233

注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。
快递送货：购书发货将全部采用安全快递方式送达，购书汇款请附加快递费 10 元。

邮购、网购征询电话：021-64850690

★最新发布★

暗黑破坏神Ⅲ 圣光风暴

出版时间：2014 年 3 月 5 日

~~定价：30.00 元~~　　优惠价：**25** 元

“庇护之地”烽火复燃，“赫拉迪姆”再赴征程。泰瑞尔在遥远的庇护之地聚集起人类的力量，重新建立了古老的赫拉迪姆组织，并交给这个组织一个不可能完成的任务：从天堂的核心之处偷走灵魂石。这些英雄能够在天堂被魔神腐化之前团结一致，完成这个无比危险的任务吗？

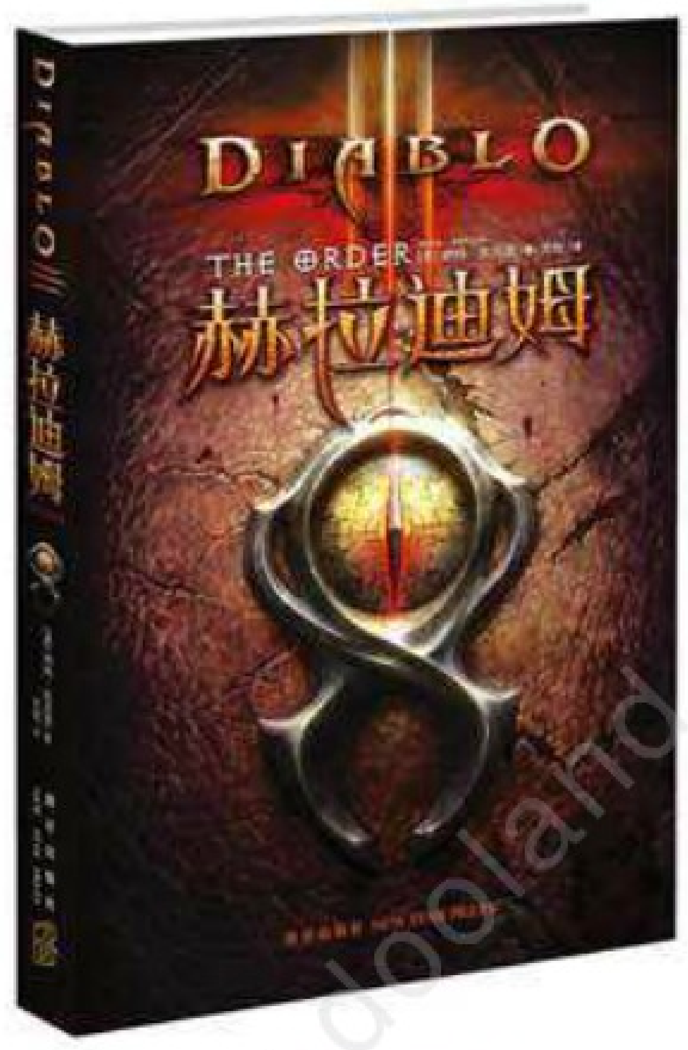


暗黑破坏神Ⅲ 赫拉迪姆

~~定价：29.00 元~~

优惠价：**25** 元

当凯恩在搜寻赫拉迪姆兄弟会中那些迷失的成员时，他被推到了一个看起来根本不可能的盟友身边：莉娅，一个八岁的小女孩，她因为背负恶魔的诅咒而令人恐惧……



www.dooland.com

编：Samtown　美：grass

2014 ChinaJoy Cosplay 嘉年华 全国大赛全面启动

ChinaJoy Cosplay
CHINAJOY 角色扮演嘉年华
CHINAJOY COSPLAY CARNIVAL


女王战歌团-《LOL》


午夜 kira 剧社-《全职高手》

作为目前国内唯一覆盖全国范围的面向游戏动漫爱好者的顶级 Cosplay 赛事，ChinaJoy Cosplay 嘉年华自 2004 年至今已成功举办十一届，每年吸引全国 Cosplay 爱好者超过 2 万人参与其中，比赛规模扩展到 10 个赛区 29 个城市。2014 年 ChinaJoy Cosplay 嘉年华总决赛于 7 月 31 日至 8 月 3 日在上海新国际博览中心举行，届时将有上百家媒体对赛事盛况进行报道并且各大视频网站将全程在线直播。（以下图片为各大赛区获奖团队）


集英 senior club-银魂



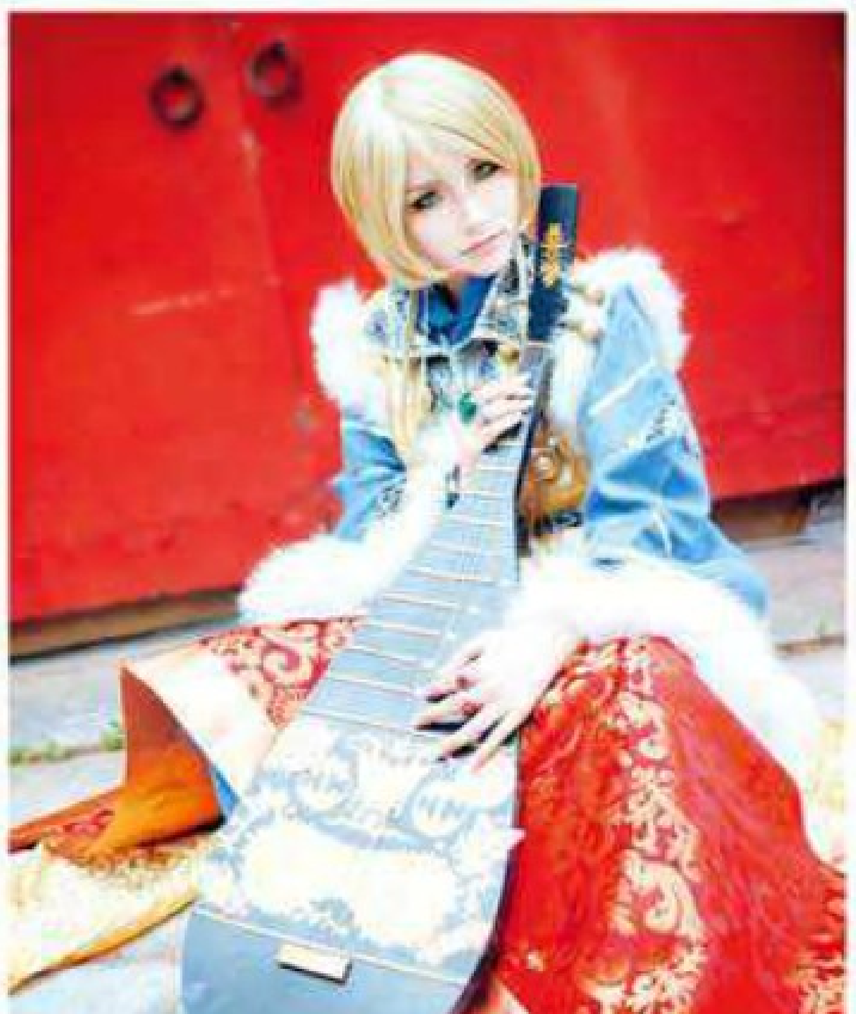
MS 公社-怪物猎人

网络盛典优秀选手

猫小琪么么

大家好^_^，我是猫小琪么么，当然更多人叫我红夫人，揉脸，因为从第一个 COS 角色开始就是御姐女王路线。其实我有一颗柔弱少女心～开玩笑！怎么可能！附带渣属性为死宅，喜好华丽丽的风格，化妆 and 摄影 and 后期的万能民工，拖延症+强迫症晚期，欢迎勾搭调戏～我组建 COS 团队到现在已经有六年多的时间了呢～ ORZ 都人老珠黄了，嘤嘤。感觉难忘的经历太多了呢，第一次摄影、第一次完全没有指导的情况下凭感觉做道具、第一次手缝服装、第一次排练等等，感觉我人生的好多第一次都献给了 cosplay 呢，哈哈～以后打算要把第一次结婚穿 COS 服也圆满了那应该就是最难忘的了。







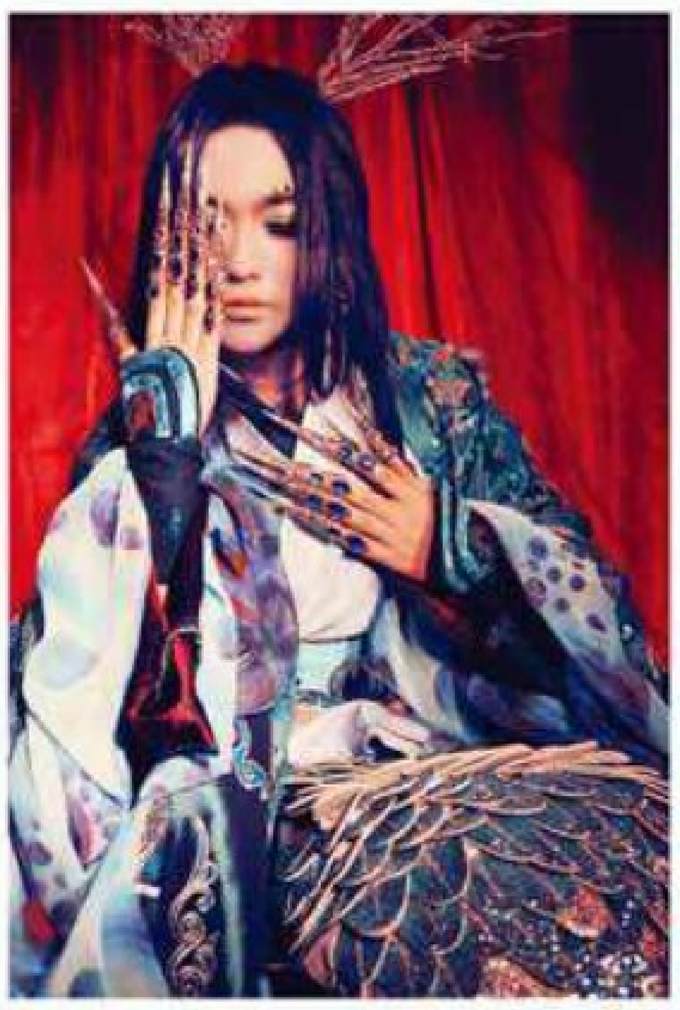




修修

大家好，我是来自山城重庆的 COSER 修修。我从 2006 年开始玩 COS，至今刚好 8 年了。难忘的经历不少，对社团到外地比赛的旅程经历特别难忘。比赛到哪里吃到哪里，玩到哪里。我出过的作品中最喜欢电影《画皮贰》中的九霄美狐小唯。在第一部就喜欢上这个角色，并且也 COS 过，第二部上映后观影后更坚定了要延续的决心，不只是因为造型，整个角色的性格爱情观等等都异常喜欢，所以尝试了内景，外景和水下多次拍摄。COS 对于我来说不仅仅是一种爱好，已经成为一种信仰，一种减压方式。能体验每个角色的人生，没有什么比这个更棒了。而且 COS 最大的收获就是友谊，额外收获了很多附加技能，选布料，做道具，布景后期等等。

首先等感谢主办方和朋友们的支持，当知道入选，很是惊喜，还是觉得很幸运的。身为道友，在很早以前看剧的时候就深深的被爱染暝娘和幽冥这一对苦命鸳鸯所吸引，本来也是有搭档出幽冥的，但是最终水掉了。特别意义：一直想出一次新娘，穿一次嫁衣，这算吗？哈哈。虽然霹雳的造型都华丽震撼。但是除了服装道具的高还原之外，还得深深理解角色的内心。爱染暝娘这个角色最大的感觉就是鬼魅悲凉，出这个角色尽量要表现的悲。接下来我还要 COS《古剑奇谭贰》里面的乐无异和《翼年代记》里面的小樱公主！
















北北

大家好，我是北北 miya，初次见面请多多指教！玩 COS 如果说从正式掉坑开始算的话今年已经是第四年了呢……玩 COS 以来难忘的事情真的超级多啊！比如说每个暑假带团排练上赛演出、自己做东西、学会了化妆和后期。然后认识了一群虽然年龄不同却因为 COS 而走在一起的小伙伴，一起出喜欢的作品，一起做手工即使被弄得全身都是颜料也乐此不疲。一起到很远的外景地去拍外景（郊游？），夏天裹棉衣冬天穿短裙... 然后一步步试着把自己喜欢的角色带到三次元中来，和屏幕中的 TA 相见并感受那种成为 TA 的心情，这些都是 COS 带给我的独一无二的最宝贵的回忆！

我出过的作品里最喜欢《妖精的尾巴》中的白羊座星灵阿莉耶丝！算是早期的作品了吧，那个时候虽然无论是妆面后期还是摄影都还不成熟，去拍的时候人员配置也就只有我和摄影，加上摄影的小单车（专业后勤！） 估计也就是这种放松的氛围吧很快就进入了角色，像真真切切地感受到了阿莉耶丝那种明明胆小，但是为了主人依旧挺身而出来战斗，即使对手是自己要好的亲人，也要维护星灵尊严的感情！片子出来之后也得到了很多妖尾同好们的认可，觉得真的把阿莉耶丝带到三次元中来了真的非常开心！很多人也是因为白羊才记住我的呢！

玩 COS 以前我性格上一直有一些内向，和极度认生... 接触 COS 的这几年我的性格也变得开朗起来了，变得更坚强了，也更独立更有担当了。然后遇见了更多的、各式各样的人，拥有了很多珍贵的伙伴和回忆。COS 是最棒的兴趣爱好了！给了我们这些喜爱二次元的人一个和角色在三次元中相遇的契机！仿佛给所有的闲暇时光都找到了方向一样，有了愿意全力以赴都不会后悔的的感觉。

苍帝－鸢尾

大家好，我是苍帝－鸢尾，一个典型的懒鬼型coser，来自成都，很难得出一次片，只要出片，服装道具，化妆后期都必定要亲自动手，因为只有自己最了解自己的想法啊。我性格古怪，典型的中二，往往不说话给人文静，稳重的感觉，可一旦开口，就可以瞬间毁灭一个人的三观，当你越发的了解我时，你会开始怀疑我的性别，口味略重，所谓是奇葩中的奇葩！我玩COS到现在估计也就3、4年左右了吧，难忘的经历太多了，是在说不过来啊，简单点就是太多的第一次，太多的尝试，太多的失败加太多的失败后重振旗鼓。其实不需要解释太多，我想喜爱这个的大家应该都是能理解吧。对于我来说，COS是一个灵魂的寄托，是把另一个非现实的我释放出来的大门。

要说出过的作品中的最爱，应该还是前年的参赛作品吧，现在回过头来看确实也许后期差了点，人物妆面差了点，也许因为那时什么都不懂，什么都要学，什么都是初次尝试，所以记忆才会如此的深刻，如此的难忘。那从容不迫的态度，那镇定自若的眼神，还有那闪电般的身手（擦，我在写小说吗？）正因为这些都是现实中想拥有却不能实现的幻想，所以就干脆在二次元的世界里变成他。

说实话，当我得知入选是真的意外，因为我以为就算入选，应该也是另外几张里的一张，可最后选上的是我自己认为最没希望的，至少我是这么想的哈！我是一个冷门王，喜欢的，出的角色，都不会有太多人出，要么就是等热门人物冷下来后再出，也许在下半年，会考虑电影版的铁拳阿莉莎，想试着还原她在电影里的一些场景和造型，还有就是V.V鲁鲁修爸爸的哥哥（这关系还真是~~~）其他的都还待定中。





















海J

米娜桑好，又见面了~这里是海J！！多多光照！！我2005年开始接触COS，不过刚开始一直是在做幕后的一些事情，化妆、道具什么的，是近几年才开始自己出COS。难忘的事太多，细数不过来呀O(∩_∩)O~！COS对于我来说刚开始是业余爱好，现在已经和生活密不可分了，就算以后进入人生的另一个阶段不当COSER了，也不会离开这个圈子吧！COS带给我最大的收获是捕获了一群志同道合的好基友！

每年ChinaJoy封面都是在年初举办，所以参赛主要的目的就是对过去一年的作品做个总结吧~但要COS好角色除了还原服装道具什么的，这里觉得最重要的是好好了解角色的性格、神态、小动作什么的才是精髓啊~近期我已经准备好了的COS有NANA系列，还有一堆遥遥无期的古风坑，很期待吧！~当得我知入选后当然很开心啦~各种轻松愉快，哈哈哈哈，废话少说，让我们ChinaJoy展会上见啦！











蔷薇色

哈喽，大家好！O(∩_∩)O~~我是蔷薇色。大家可以叫我色色或者蔷薇都可以。是一只爱卖萌的抠脚大汉！我入圈算比较晚的，差不多2年了。我最喜欢的是网络游戏《英雄联盟》的曙光女神。因为曙光女神在游戏里是一个很强势的辅助，而我也一直都是玩辅助啦。玩了2000多场各种辅助，人称辅助帝！感觉曙光女神的角色定义和我现实中有点类似~强悍的女汉子！COS对于我来说~恩~~怎么说呢~我记得小时候看动画的时候就很想变成里面的人物~这个每个人都有过吧~哈哈~好中二。然后COS就是实现这个的一种途径。然后很有爱~是一种灵魂产物，是自己对喜欢的动漫或者游戏的另一种诠释吧。最重要的是做任何事都要认真努力去计划，认真努力去完成，然后努力就会有收获！

在游戏刚公测的时候，曙光女神蕾欧娜这个英雄是不怎么热门的，但那时我就已经很喜欢她了，属于一见钟情吧。她拥有美丽的外表，强悍的气质。特别是她代表着——太阳！蕾欧娜虽然是个女性角色，但是她的承受伤害能力是首屈一指的，而且几乎所有技能都是带控制的，更能有效的保护队友，把伤害减到最低。非常喜欢蕾欧娜，当时就想这么好玩的英雄希望大家能喜欢她，出于这个目的来COS的蕾欧娜。而且，对我来说她是我第一个6300的英雄，哈哈

弑风

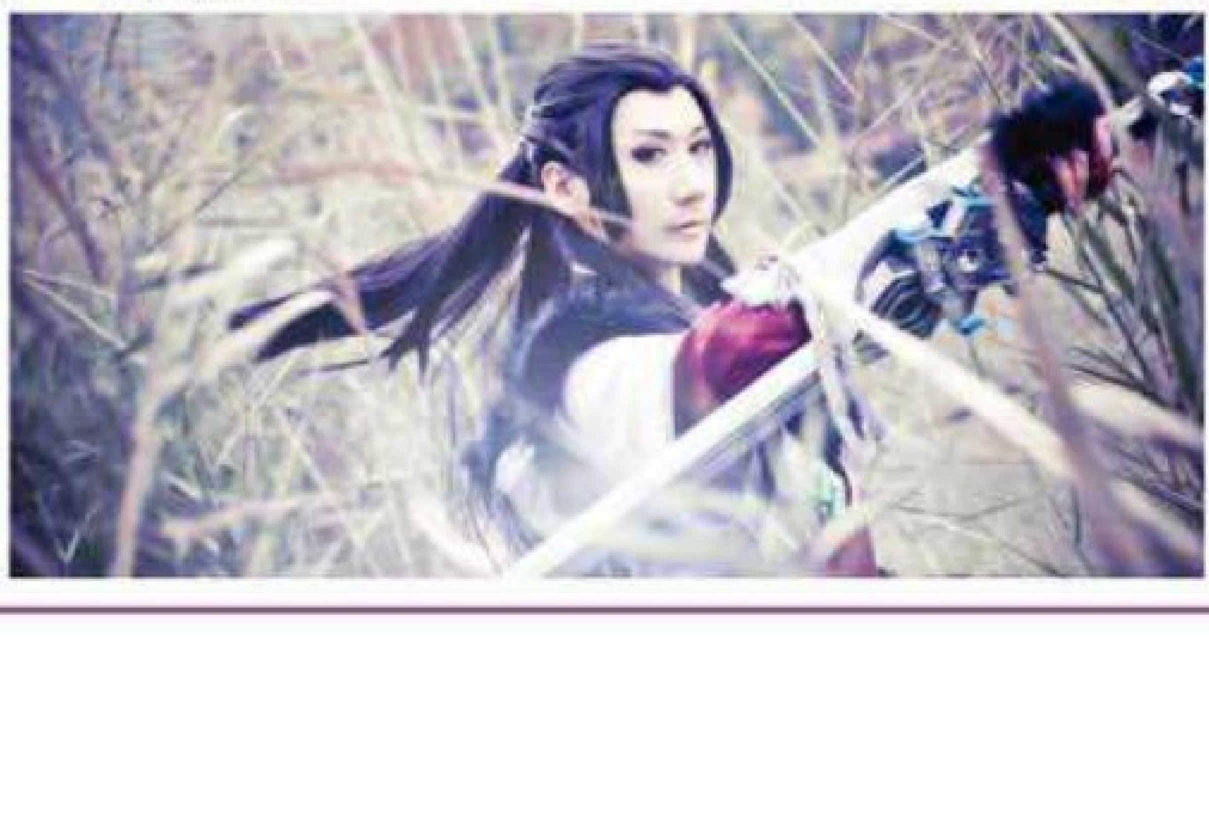
大家好，我是来自南京OR福州的COSER弑风o(╯□╰)o我从2005年开始玩COS的，到现在九年了呢！最难忘的是2012年有幸代表中国赴日本参加WCS世界COSPLAY峰会，与各国的动漫爱好者友好交流(其实就是愉快地搅基=。=)我出过的作品中最喜欢的应该是剑三的唐门炮哥，因为造型真的很帅，而且我自己在游戏里玩的角色就是唐门，所以非常喜欢！

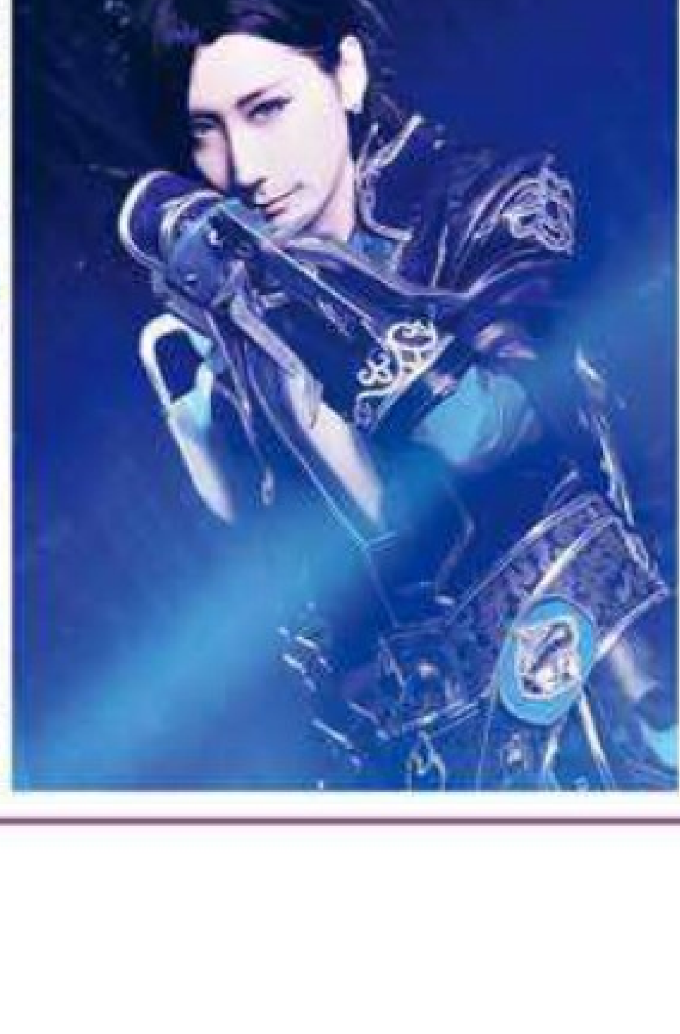
这次的参选作品是因为自己非常喜欢玩《剑侠情缘三》，刚好看到了新版本的源明雅，非常喜欢这个人设于是就出了~要COS好这个角色，我觉得最重要的是尊重这个角色，尽量还原，但是也要结合自己的情况，把握好后期的度。当我得知入选后，心情非常惊喜！接下来我的计划就是剑三的莫雨和破掳道长~哈哈哈~最近还想试试欧美圈的角色呢~不过感觉难度好大~_(:з」∠)_













“2014 沙滩宝贝大赛”海选启动
新增“Cosplay”比赛环节

2014 BEACH HONEY 沙滩宝贝

4月30日，“2014沙滩宝贝大赛”第一场海选活动在上海皇都花园iclub会所举行，该场海选的参加者均来自上海，逾50位宝贝参加了此次海选活动。据悉，“2014沙滩宝贝大赛”总奖金高达160万元人民币，创历届新高，而除了年度总冠军将获得50万元现金大奖外，新增的两项特别大奖——最佳Cosplay奖和最亲水宝贝奖也将分别颁发20万元和10万元现金大奖。

值得一提的是，与往届DIY T恤舞蹈、可爱日系服、比基尼、优雅晚宴小礼服四大展示环节的固有比赛模式所不同，“2014沙滩宝贝大赛”新增了“ Cosplay”的比赛环节，这在如今一系列的选美赛事中也是极为罕见的，2013沙滩宝贝大赛亚军谢艾妮对于这一新的比赛形式也是表示了自己的期待，“这个Cosplay也是今年沙滩宝贝大赛一个新的比赛玩法，它不但要考验选手的面部表情和走台形式，还要考验她们对服装的理解以及对妆容的把握，难度系数可谓增加不少，不过我认为这是一个非常好玩的比赛环节，我们历届宝贝们也很期待呢”。





据悉，在这些参赛者中不乏一些Cosplay的爱好者，当天在海选活动中扮演《机巧少女不会受伤》中的“夜夜”一角的25号选手刘玉婷直言她正是冲着这一新增环节而来的，“我平时就是Cosplay的爱好 者，我今天扮演的是属于性感又可爱的夜夜，我觉得COSPLAY的这个环节特别新颖，可以展现每个人不同的样子，而这也是我来的目的之一 ”。对于从未接触过Cosplay的参赛宝贝来说，新的比赛环节对她们来说是一种全新的尝试和挑战。1号选手王洛雯在此之前从未接触过Cosplay，而在这次海选活动中她扮演了《黑执事》中“夏尔”一角，她显得特别兴奋，称自己在尝试的同时更是对Cosplay增添了不少兴趣。 在如今选美赛事云集的今天，“2014沙滩宝贝大赛”突破传统增加了“Cosplay”的比赛环节，此前网络报名时更在微博上引起了不小热议，不少网友表示十分看好这一新的比赛模式，认为它或将成为未来选美比赛的发展趋势。经过一天的激烈比拼，上海地区共有 36位宝贝晋级到将于5月31日举行的“2014沙滩宝贝大赛”第二场（全国）海选活动。







巨人《江湖》召开内测发布会
智能化网游首亮相

2014年5月6日，全球首款智能化网游巨人《江湖》内测发布会在天津北塘游戏古镇隆重举行。发布会由知名主持人孟非担任主持，宁财神、霍廷霄作为游戏主创大师团代表，与代言人郭京飞、钱芳、杨皓宇等明星嘉宾共同出席。巨人网络CEO刘伟、总裁纪学锋带领《江湖》主创团队悉数亮相，与全国200多家知名媒体共同见证了全球首款智能化网游的发布。智能化网游《江湖》定于5月16日进行全球内测。





制作人纪学锋解读智能化网游

《江湖》是巨人网络2014年战略级2D武侠大作，也是全球首款智能化趋势网络游戏。巨人网络总裁、《江湖》制作人纪学锋在发布会现场首次详细讲解了智能化网游的设计理念，以及游戏智能化应用的研发过程。这也标志着以智能化为趋势的新一代网络游戏正式推向市场。他介绍，《江湖》是一款基于大数据智能应用的产品，以巨人10年积累的用户数据为基础，游戏采用网游智能化数据分析系统（OIDAS）进行研发，整个系统能与用户实时交互，可自动进行信息数据的采集、分析、过滤、整合，每一次用户的新行为都会被系统学习、记录并智能调整反馈，可成长性是整个系统最为核心的特点。游戏包括智能报表、智能交友、智能消费等八大智能化功能。

此外，《江湖》也是巨人智能化研究中心研发的首款产品。巨人智能化研究中心是专门从事网游智能化研究的核心技术部门，由公司技术专家和外聘科研学者为主体的高水平科研团队组建，专注对大数据和智能设备应用等领域进行探索研发，部分研究成果已申请相关技术专利并在《江湖》中首次应用。智能化网游《江湖》研发历时3年，期间在智能化领域与多家权威机构及企业展开技术合作并建立跨平台联盟。本次发布会上，《江湖》项目战略合作伙伴之一的脑科学研究公司Brain Intelligence创始人兼CEO唐瑞鸿女士对游戏中应用的情绪体验系统进行了现场讲解。知名大数据研究专家、复旦大学计算机系副教授肖仰华，全国知名心理教育专家、武汉理工大学心理教育研究所所长雷五明等智能化网游科学家代表共同开启《江湖》内测仪式。





明星级大师团共同打造野心之作

《江湖》不仅以智能化树立起新一代网游趋势，更在研发过程中起用了媲美电影制作的豪华大师班底，堪称巨人网络2014年的野心之作。金牌研发大师团中，国内知名编剧宁财神领衔剧情架构，为这款武侠题材大作量身打造剧情与故事主线，使游戏情节充满张力；张艺谋御用美术指导霍廷霄主导美术创意，把电影《英雄》、《满城尽带黄金甲》中美轮美奂的色彩与画面引入游戏当中；台湾音乐才子方文山担任游戏音乐指导，包揽游戏中的原声音乐；香港资深武指、功夫明星元华则全权负责游戏的武术及动作设计。金牌研发大师团的加盟也让这款智能化网游在剧情、画面、音乐、动作等方面表现出了极高的水准。

发布会当天，游戏架构师宁财神、美术指导霍廷霄作为大师团代表来到现场，接受了巨人网络授予的大师奖项，巨人网络总裁纪学锋先生为其颁奖。此次《江湖》启用郭京飞、钱芳、杨皓宇三位当红明星进行代言，三人因主演古装轻喜剧《龙门镖局》而被广大观众熟知。发布会现场，三位代言人登台献唱《江湖》同名主题曲。



2014 ChinaJoy 新形势下迎接新机遇的游戏盛宴



第十二届中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）将于 2014 年 7 月 31 日至 8 月 3 日在中国上海新国际博览中心举办。相比去年以“游戏演绎梦想，移动畅享未来”为主题的 ChinaJoy 而言，本届 ChinaJoy 定位为面向产业新形势迎接新机遇的产业盛会。为此，ChinaJoy 主办方将在 2014 年推出 “次世代游戏机及家庭数字娱乐产品展览会”（ACH）、 “中国国际动漫及衍生品授权展览会”（C.A.W.A.E）等与 ChinaJoy 同期举办的系列展览会，从而形成一个由多个展会、会议共同组成的全业态产业交流和展示平台。

游戏界一年一度的重要节日

ChinaJoy 对于游戏爱好者来说无疑是一个盛大的节日。除了年年都有的酷炫 ShowGirl 以外，本届 ChinaJoy 上众多参展游戏厂商所带来的最新游戏与科技产品无疑更吸引玩家和媒体的关注。和以往一样，本届 ChinaJoy 依然根据游戏玩家和专业观众的参展需求分为“B to C 互动娱乐展示区”和“B to B 综合商务洽谈区”。B to C 互动娱乐展示区是面向公众开放的综合性互动娱乐主题展示区，是中国国际数码互动娱乐展览会中最受游戏动漫爱好者关注和欢迎的展区。是游戏企业直接与广大游戏玩家群体互动与展示的最佳平台。今年新增的以次世代视频游戏及家庭数码娱乐为主要内容的 ACH 展览和动漫展览 C.A.W.A.E 两个主题展也都与“B to C 互动娱乐展示区”相连，玩家只需购买一张门票就实现传统的 ChinaJoy B to C 展区、ACH 及 C.A.W.A.E 三个展览一票通。这对于广大游戏迷、动漫迷、电玩迷来说无疑是一个极大的好消息，也将是在今年 ChinaJoy 面向玩家开放的展区的最新特色，可谓真正实现了融 ACG 于一体，真正与国际接轨。

正因为今年 ChinaJoy 的这些新变化和新特色，可以预测 2014 年参加 ChinaJoy 的观众极有可能超过去年的 20 万人次再创史上新纪录，因此届时现场必然呈现出更为火爆的场面，这也为游戏厂商提供了最好的游戏发布平台，参展游戏厂商的最新游戏都会出现在展会现场。而观众爆棚加上国内外重量级游戏厂商精品云集的阵容，每年自然也会吸引众多相关媒体的高度关注，可以预测，今年 7 月底到 8 月初，国内各家游戏媒体将汇只有一个主题，那就是 ChinaJoy 2014。



详情请访问 ChinaJoy 官方网站：http://www.chinajoy.net/
也可微信搜索微信公众订阅号“ChinaJoy”或扫描以下二维码关注 ChinaJoy 官方微信

首届 ACH 展会带来的期待

电玩在国内游戏界长期处于弱势地位，这从长期以来它们在国内最大的游戏展 --ChinaJoy 上一直很低调的表现就能看出，虽然电玩在国内始终有大批稳定的支持者。当然，熟知行业内情的人都知道，造成这种状况的很大一部分原因是相关部门长期以来有关视频游戏的一些管理政策。随着去年上海自贸区正式建立，政策也终于松绑，相关厂商纷纷聚焦于这一被重新激活的市场。顺应这种趋势，今年 ChinaJoy 主办方北京汉威信恒展览有限公司在 ChinaJoy 同期举办首届“次世代游戏机及家庭数字娱乐产品展览会（简称 ACH）“。这是国内首次以电玩为主题的展览会，也将是具有代表性和很大象征意义的一届展会。透过 ACH 这扇窗口，我们可以更有底气的说，我国的游戏产业今后将向着更加健全的方向发展，玩家们将可以和世界更加贴近，可以和更广阔的人群分享自己得到的乐趣。

当然，要达成这些愿望，需要展会的主办方、参展企业和广大玩家的共同努力。只有让玩家在 ACH 上能真真切切地看到玩到他们希望看到玩到的游戏产品，同时让参展的厂商看到展会实实在在的效果，才能使刚刚起步的 ACH 像它的”老大哥“ChinaJoy 那样稳健地迈出第一步，逐渐成为厂商、玩家都认可的交流和展示平台。那么这些玩家到底都喜欢什么，需要什么呢？为此小编做了一个调查，下边就是调查结果：

你最期待在 ACH 上有哪些内容？（多选题）		
三大厂的发布会	1330	88.43%
新作试玩	1386	92.15%
新设备展示体验	1101	73.2%
制作人声优等的见面座谈	788	52.39%
游戏比赛	796	52.93%
COS 表演	620	41.22%
SG 站台	379	25.2%
擦身联机聚会	828	55.05%
周边展示销售	998	66.36%
产品优惠促销	1294	86.04%
限定纪念品商品	1188	78.99%
其他	200	13.3%



从调查结果可以看出来，喜爱电玩和视频游戏的人群非常关注游戏本身，有 92.15% 的玩家选择了“新作试玩”这项内容，希望在展会现场体验到大厂新机种上的新游戏，是玩家们最最迫切的愿望。也可以说这是长久以来国内电玩玩家的一个遗憾。事实上，展示游戏原本就是游戏展会最基础的目的，随着市场的规范化和主办方的引导，相信让玩家在游戏展会上玩到最新的还未上市的新作将成为一种常态。目前首届 ACH 已有多个国内外行业巨头确定参展，相信现场的体验环节不会让玩家失望。

夜猫的创想天空

专访创想天空 CEO 封林毅

初识“网友”夜猫（封林毅）是在 2014 年 4 月初的一个温暖的午后，第一眼见到他实在很难将这个文质彬彬而又眼神深邃的年轻人与腾讯早期的创始员工，OICQ 开发者，大家都习惯称呼他 YQ。抱着满心的好奇与期待，我们在深圳天安数码城中一个闲适的写字楼咖啡厅里我们开始关于他的创想天空的访谈。



Q 你的二次创业却又如何开始的呢？

A 老婆总是抱怨 itunes 的用户体验太反人类了，一点不尊重中国用户的习惯，于是我决定重操旧业开始研究起 itunes，看看是不是能够做一款简单易用适合中国人 PC 使用习惯的苹果管理软件。刚开始遇到的困难远远超出了我的意料，于是我拉上了阿贡（贡海星）以及几位资深的精英码农开始对苹果的体系开始深入的解剖研究。当真正深入进去之后才发现苹果看似不人性的架构却远没有我们想象的那么简单，乔布斯的布局设计在苹果先行技术体系中淋漓尽致的体现，一开始的几天还真把我们的几个码农都给难住了。不过幸运的是，几个灵光一现的火花带我们研究出了 itunes 的底层代码，随之而来的就是将代码包装产品化。

我记得第一款产品非常小而且简单，是一个完全绿色的苹果管理软件。是我们自己给亲戚朋友包括 QQ 群里发布之后，大家的反馈都非常的好。一致表示解决了困扰的大家很久的 iphone 管理资源，同步内容，从 PC 安装应用等等一系列的需求难题。由于产品的 PC 界面让大家觉得很亲切易用，用户增长速度还很快，3 个月用户就过了 10 万，6 个月突破了 100 万——这个数字 facebook 用了一年。

Q 2014 年的今天用户数是多少？

A 现用户 5100 万，PC 和无线日新增用户近 10 万。

Q 市场费用是多少？

A 到今天为止没有花一分钱的广告费。完全是大家自发的传播和认可推动了用户数的增长。

Q 创业者最重要的是什么？

A 国内有非常丰富的技术开发经验，但是能完全解析苹果协议的高手没有几个，我们能成为国内仅有最早能基于底层开发而非应用层开发来提供苹果辅助服务的公司，凭的就是坚定与实力。如果我们没有之前开发 QQ 所积累的技术经验或者研究苹果体系时退缩了一步，那么我们都不会走到今天。而实力与坚定两者之间，我觉得坚定比实力更重要，放弃很简单，有实力却因为各种原因错过一个机会却又可能因此抱憾终身。



Q 是否考虑过做越狱？

A 越狱我们内部也讨论过很多次，我们知道有不少苹果用户都会选择在新版本后选择越狱，如果做这个功能对于国内首批编译出 itunes 底层代码的我们其实没什么难度，但是正因为我们了解乔布斯的体系架构，我们才更想保持这个体系和生态的完整——如果大家都免费下载破解的 APP 了，那还有谁再去开发新的好用 APP 呢？另一方面，越狱会导致系统不稳定并且越狱是一个不可逆的行为。越狱之后用户将会失去苹果的保修。出于为用户着想的角度，我们最终还是不选择越狱，可惜大多数用户不是很理解我们的苦心。我相信我们的用户最终会理解我们，我们始终在给中国的苹果用户提供最极致的产品体验，用户固然有他们选择是否翻墙的权力，但我们也应该有我们自己的原则底线。

Q 对于公司的管理看法？

A 我和贡海星都有各自的爱好和小投资，当我们发现市场的这个机遇的时候，我们都全身心的投入了进来。我们始终信任我们团队能够给我们的用户最好的体验，他们也一直没有辜负我和用户的期待，这动力不来源于任何 KPI，而是发自于团队成员之间的信任，发自于用户对我们的信任，团队的每个人都觉得自己有责任为 5000 万用户做好产品给他们更好的体验。

Q 你对公司未来的规划是？

A 在我看来，QQ 是人与人沟通的工具，而 iTools 是人与机器沟通的工具，就那么简单。除了中国还有很多地方的用户都从脸书和推特上发信息要求我们出各种语言版本的 itools，看起来觉得苹果“反人类“的并不只是中国用户，那我们就从最容易做的台湾开始吧。

末了，我们恭喜了夜猫，因为他们的台湾版已经取得了巨大的成功，itools 在台湾上线当月只用了不到 20 天用户即突破 100 万，获得了市场和用户的广泛认可，YQ 此行台湾为了庆功，也准备接受台湾媒体的专访，让更多人了解夜猫心中创想天空……





看纸质书感觉超文艺的小 P 羊



最近在 Sam 大叔的推荐下，P 羊读完了《圣光风暴》这本书。玩“暗黑 3”的朋友们大概知道这是本什么书，没错！这本书讲的正是《夺魂之镰》发生前的事情，也即是讲泰瑞尔同学如何在众天使的眼皮底下把黑灵魂石偷渡到圣休亚瑞的。整篇小说最有意思的地方，就是泰瑞尔的各种自卑感。他明明想睡觉、想吃东西想得要命，但是因为怕被别的天使鄙视，于是各种忍饥挨饿以及（大家可以想像）。说起来，P 羊是在公车上看完整本书的，看着人家都是低头手机党，自己捧着本书，瞬间觉得自己特别文艺啊！当然，这里不推荐还在长身体的朋友们学 P 羊这样看书，比较伤眼哟！



NBA 总决赛和世界杯两不误的阿汤叔

今年 6 月，和大叔一样爱好球类运动的读者们就要迎来两大不能错过的经典赛事啦！一是 6 月 7 日开始的 NBA 总决赛，杂志截稿前，热火与步行者，马刺与雷霆正在激烈地争夺各自东西部的冠军，而杂志上市到手的时候，差不多就是总决赛开幕之时啦！大家不妨来预测一下今年的总冠军是谁哦？去年大叔预测准确：热火！而今年大叔把宝压在了新贵步行者队身上（热火球迷可不要骂我叛徒哦……）；这第二项赛事当然就是四年一度的足球世界杯咯！它绝对要比一年一度的 NBA 总决赛更吸引大家吧！不过今年巴西世界杯的比赛时间又是可悲的“凌晨档”，大多都是在 3-4 点的时候开打，看来中国球迷又难免沦为熊猫眼啦！哈哈！更难取舍的是总决赛最后几场之时世界杯已经开始，难道是要我们 24 小时不睡觉的节奏吗？

大叔支招：准备几盒 XXX 鸡精和 X 白金吧！

大肥羊：靠，X 白金一吃就睡觉好不？怎么破？

大叔：是啊，让你在看完 NBA 总决赛后就睡觉，睡醒了凌晨正好看世界杯……

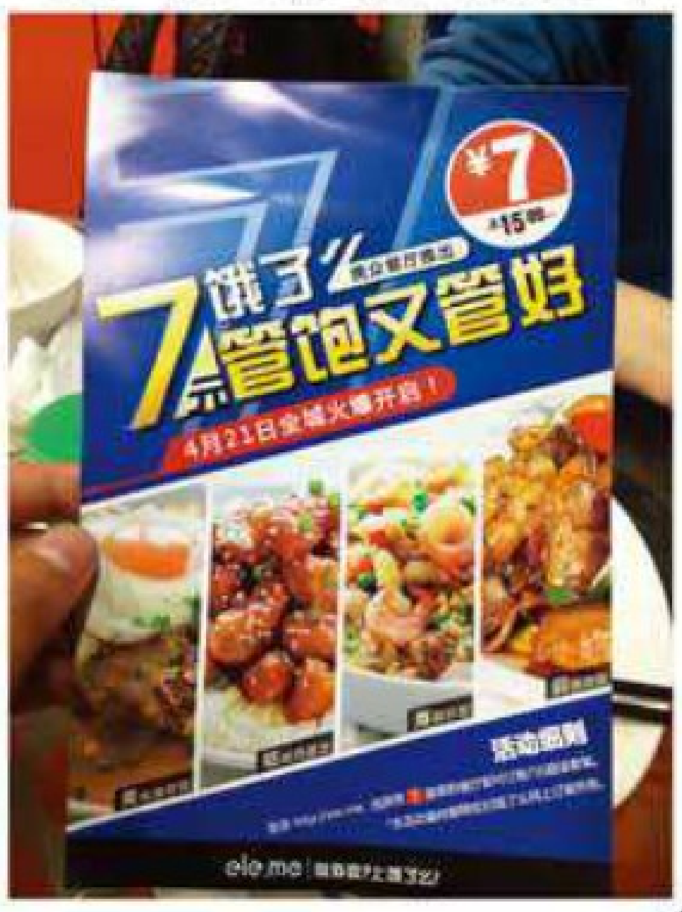






返校感慨全城一波流的小 i 酱

五一的时候，小 i 大大心血来潮，约上三五个同学，回了次母校。有些地方真是不回去不知道，一回去吓一跳！图书馆里什么时候多个两个展览室？宿舍楼前的树木什么时候窜到三层楼高了？还有那一大片成群的绿化带，什么时候新造了那么多教室？……母校的变化那么大，而我的记忆却仍停留在五年前。顿时感慨万分。五年，意味着什么？别的不说，五年前，10 元可以让本大大在学校食堂点上一桌子菜装个大款；五年后，我还能对着一份外卖自我安慰：看！每天一大早拼人品抢购“7 元全城一波流”什么的果然不适合我，其实 10 元能吃得更饱！……





感叹好友遭遇 IT 宰熟刀的 CC 君

话说前不久，我的 QQ 上蹦出了一个黑了好久的头像。咦，这不是我的老同学们吗，他怎么想起来找我了。看到他发来一句话“为什么我昨天才买的新电脑，怎么 LOL 帧数稳定不了 60 帧啊？我家楼下网吧都可以的，我电脑应该比网吧的好不少吧。”作为一个 IT 编辑，给我的直觉他应该被 JS 坑了。配置发来，哇！吓我一跳。I5 的 CPU，配 HD6450 的显卡，我顿时瞎了。我说“谁教你这么配的”他回答的倒好“我在我妈朋友的店里配的呀，显卡显存还是 2G 的呢，为什么还没有网吧流畅啊”@#￥！@% 无语，我的天，这是 JS 最爱骗消费者的几款 A 卡之一啊。我说“你把花显卡的钱换 CPU，把 CPU 的钱换成显卡不好么？”后来我就没好意思问他价格了，怕他再次受挫。后续：教他把驱动更新，特效和分辨率调中等，帧数能稳定 40 就够了。果然这个年代，JS 连熟人都坑的啊！！





在忙碌的五月中且吃且欢腾的公羊

这个月公羊真是忙得焦头烂额脚不着地啊，各种乱七八糟稀里哗啦的事全堆在一块儿了。真是玩也玩不开心，吃也吃不利索。这不难得有一个喘息的机会，公羊准备好好地犒劳一下自己，做一顿红烧排骨安慰一下受罪了快一个月的肚子。顺道也给各位观众老爷们分享一下该如何做得像公羊这么好吃（是不是哪里说错了？好奇怪的感觉）。

首先，双手一定要洗净，这样才不会让脆弱的食材受污染。然后从冷冻库里取出冰封了三个世纪的天山豪猪……肋排，记住哦，一定要冷冻够久，这样的猪肉才能够韧劲。

图一



嗯嗯，接着，只要这样这样，然后再那样那样，最后，最重要最关键的一步来了：把做好的红烧排骨从锅里盛到盘子里，就可以啦！这就是公羊我将图一做成图二的全部步骤啦。各位观众老爷学会了没有呢，这么简单一定很容易就学会了吧哈哈哈哈……啊啊啊啊（不许打脸！）。

图二



（擦擦鼻血）总之呢，即将进入炎热的夏天，还请各位观众老爷注意防晒，保护身体，以健康的体魄在自己的工作学习上遨游驰骋，yeah！

编辑部黑镜头

5月出游季，小编们组团前往朱朱的地盘顾村公园BBQ烧烤，绝对是价格实惠量又足哦！某叔还被评为编辑部特级烧烤料理大师！





荤菜居多，编辑部都是肉食动物……



全套订购的话免快递费哦~



仓库看似货多，其实也就100套吧，卖完为止！

最新魔兽小说终于到货啦，先和订购的读者打声招呼，发货晚了哦！现在就快递！三天内送到！

编辑部故事 评球坑看球，不是一场球！

之前就说了，伴随着NBA季后赛、总决赛如火如荼的开启，编辑部也进入了一年一度的看球评球期。大肥羊、阿汤叔、JOJO（网站商务）等都是办公室里的“名嘴”……当然还有我们的大笨熊同志，可谓是超级伪球迷。自己不懂球，打球水平又臭，这些都不是事儿。一场球都不落下的伪球迷，你有他牛掰吗？除了NBA外，什么CBA、UBA、GBA，他都看，连WNBA也不放过……（难不成是看外国美女？）这点对篮球的热爱，我们绝对自叹不如啊！这不，又在公司里偷偷看上了NBA东部决赛……昨天还跑出来嚷嚷着：“你们谁又在下载看小电影？网速这么卡，上班效率太低了……”不一会，大熊办公室外的看球评球也开始了！

阿汤叔：“传球！传球！传球啊！这球也不传，三分空位浪费了啊……” 大熊一听连忙切换回视频……中场休息……

大肥羊：“我靠！詹姆斯受伤了怎么办？这下热火废了，要被步行者打得生活不能自理了” 大熊一听连忙切换回视频……中场休息……JOJO：“绝杀！三分球！进了！果然是冷血杀手雷阿伦啊！三分球指数120！” 大熊一听连忙切换回视频……还是中场休息……

他听我们几个聊得那么欢，心中一阵疑惑，于是一个箭步冲出办公室喊道：“是不是我的网络又断了啊！你们这边比赛打得那么精彩，为什么我这里的直播一直都是中场休息呢？”

三人面面相觑，不知所以然……



阿汤叔：“什么直播？我在玩《自由篮球》啊？！”

大肥羊：“你中场休息关我们啥事？我和JOJO在打NBA2014呢，我用热火，他用步行者，我的小皇帝伤了还能赢，哈哈”

JOJO：“我们怕拖网速没敢看，直播怎么样？半场几比几？谁领先啊？”

大笨熊一脸尴尬：“晕，原来不是一场球啊！那个……我……才刚刚打开视频而已，现在……中场休息……”

现在至少有一件事情明了了，原来编辑部里偷看视频拖网速的真正最会祸首就是他，真是熊喊捉熊！！

美术设计：grass

我也上杂志

我也上杂志，微信互动最新活动开启啦！现在只要添加电攻微信服务号并发送游戏相关微信给我们，就可以立即刊登上杂志，还有机会获得电攻提供的游戏礼包特别奖品哦！发送内容可以是：我正在玩的游戏名称，以及对于这款游戏的一句话心得或攻略！还不赶快来上电攻微信墙拿奖品？！



永恒的肥肉

湖北 襄阳

嘿，能不能多添加一些安卓的游戏啊？发现杂志介绍的苹果游戏比较多！



我们一直致力于安卓和苹果游戏在杂志中的比率是5:5，但是由于安卓端游戏的数量和品质实在不比苹果，平台也较为混乱，所以一般我们在杂志里都推荐苹果版本的。其实安卓手机用户也可搜搜看，或许有安卓端的同步发布哦！



轰紙君

浙江 湖州

仙国志安装失败，求解？版本没有过低，他提示未安装。3



你是IOS还是安卓的手机，亲？如果是IOS的请看看是否是安装了破解版本，如果是安卓的，请看看安卓系统的版本是否过低，游戏需要安卓2.3.3以上，IOS版本5.0.1以上。



江城子

江苏 江阴

《海岛大亨》和《模拟城市》那个跟好玩？



应该说《海岛大亨》是模仿《模拟城市》系列开发的加勒比简化版，游戏除了背景不一样外，其他设定相似度还蛮高的。如果你是策略经营游戏的粉丝且之前接触过《模拟城市》的老作品，那我建议你继续追求下去，而如果你是个新手玩家，没接触过这类游戏的，《海岛大亨》可以比较快地让你上手。



Span

宁夏 银川

能推荐一款安卓的台球游戏么？我是小米2S



有款叫做《台球帝国》的游戏，除了传统的台球玩法外，还能联网对战。用你的小米2S试试看？



风儿

上海 松江

各位小编，我发现一点问题，你们把攒机月月谈打成了攒机月月坛。最近我在玩steam的一款FPS游戏，中文名叫《机甲世界》，不过这款游戏在美国运营，在steam如果英语过了三级你就可以玩英文版的了，如果没过可以下一个中文补丁，一定要下最新版的，这款游戏有点像逆战的机甲对战模式，这个游戏只有3.2个GB。对于电脑要求很低，我家2808年买的电脑完美运行……不用谢谢我，只要给我推荐一台台式电脑，加价格再在6500左右，CPU要i7的



感谢你的建议和推荐，我们将努力减少杂志中的错别字，将内容做得更好。以下是推荐给你的台式电脑：

【CPU】 Intel 酷睿i7 4770K 2249元
【主板】 华硕Z87-A 849元
【内存】 金士顿4GB DDR3 1600 269元
【硬盘】 希捷1TB ST1000DM003 369元
【显卡】 影驰（Galaxy）GTX 750 Ti大将2G 1049元
【机箱】 先马影子战士 239元
【电源】 鑫谷GP700G黑金版 399元
【显示器】 三星S22C150N 769元
【键鼠装】 罗技MK200键鼠套装 100元



悉心期盼

美国 纽约

MacBookpro865能跑动NBA2K10、极品飞车9吗？13寸的Air呢？



MacBookpro865都已经是酷睿四代i5双核了，强劲的显卡Intel Iris Pro graphics 5100，已经接近GT630的水平了，对于NBA2K10、极品飞车9这种显卡要求只要51内存的游戏基本是无压力的。13寸的AIR搭载的是Intel GMA HD 3000or4000，4GB内存，虽然说不是很强力，但是同样也是可以流畅的运行你说的这两款游戏的。



曾聂

湖南 岳阳

我想知道一些植物大战僵尸全明星方面的内容。



《植物大战僵尸全明星》是由EZ与中国公司合作的新产品。游戏一改以往的塔防玩法，变身为休闲卡牌对战游戏，更重要的是，游戏首次转型成为一款联机对战的网络游戏了！所谓“全明星”，就是PVZ系列中曾经登场的所有植物和僵尸都将登场，并新增三个新角色：植物大树、猛犸僵尸和神灯僵尸。更有以拉霸形式出现的组合系统以及11块大陆地图。游戏将在中国进行全球首测，亲，值得期待噢！



奈何

河南 郑州

金庸系列的两个最新网游什么时候出？谢谢！



相信你一定问的是完美代理的两款网游《笑傲江湖》《射雕英雄传》和一款页游《倚天屠龙记》吧！目前《笑傲江湖》已经公测了，而另外两款还都在封测中，相信不久就会和玩家见面。



韩念欣

新疆 乌鲁木齐

小编小编~有和文明系列的类似的单机游戏么？~



比较接近的新游戏是《术士2》、然后一个比较老的游戏《欧陆战争》系列在战斗方式上也和文明系列比较接近。



细毛格勒夫斯基

湖南 长沙

麻烦推荐几款性价比高的平板电脑？



不知道你心里价位是多少，喜欢什么类型的操作系统，推荐一些常用的平板吧。IOS 和 WP 系统的平板就那几张，ipad mini，微软 Surface 和 Colorfly i106 Q1 都还不错，至于安卓系统的话，国产的会较便宜一些，例如台电 X98，蓝魔 i9 和酷比魔方 talk9，三星推荐 Tab 3 8.0（T310），联想的 YOGA 平板也很不错。



張亦痴

斐济

我想问机械键盘的几个轴在应用方面有什么区别？就是说哪个是玩游戏的那个是打字的等等。网上说的什么按键反馈、键程搞不太懂。还有请小编推荐一下打字适用的入门和中端键盘。谢谢小编~ps：我已经买电攻买了十年了，一定要回我哦^_^



机械键盘大致分为黑轴、红轴、茶轴、青轴、白轴（市面上几乎没有了）。如果是玩游戏的话，个人推荐黑轴，段落感适中，刚上手的话有一点点不适应，不过习惯之后，按起来就会很舒服。如果嫌黑轴压力太大，茶轴其实也不错，跟黑轴基本类似，压力会要小一点。至于红轴，有人会喜欢，小编不太喜欢，有点像薄膜键盘的感觉了。如果喜欢噼里啪啦打字的声音，你可以选择青轴。推荐几个还不错的入门键盘，比如 Cherry MX board2.0，魔力鸭 Ducky 2087，诺普 noppoo 87 等等。



坏人、

四川 成都

请问索泰 gtx780-6gd5 毁灭者显卡大概多少钱。与华硕 ROG POSEIDON－GTX780－3GD5 相比。有多大的差别？



索泰 gtx780-6gd5 这款显卡我查了一下，貌似才曝光没多久，市场上还查不到报价。你可以先参考下索泰 gtx780-3gd5 大概在 3800 左右，华硕的 GTX780－3GD5 价格会贵个五六百左右，价格方面各地会有一定的差异。配置性能方面大致是没有什么差别，看你对于品牌的喜好了。



西局大鸡贼

北京 房山

请问啪啪三国弓兵可以和骑兵配合吗？比如三骑两弓或者一骑四弓？



啪啪三国弓骑配合是后期高端玩家使用比较多的阵型，一般是在较强的武将支持下才能发挥。弓兵是战术兵种，多用来释放技能，而骑兵攻击力强，可以用于突袭后排，但如果你没有比较强势的武将，比如吕布（骑）、黄忠（弓）、周瑜（弓）等不建议你使用，还是建议初级和进阶玩家使用三枪两弓，或者两枪三弓。



肉松 or 豆蓉

河南 新乡

最近几期看 Ni 妹的妹子们说实话不太够意思啊，这几期的都好小，太青涩了，加油啊电攻！

你是说什么好小啊？大叔……（邪念中），我知道大家都喜欢前凸后厥腿子长的火爆身材，但是我们杂志看 Ni 妹栏目也有自己的特点哦！我们的定位当然是清纯可爱的萌妹子为主啦，当然你所需求的重口味偶尔可以来一下，但是多了不就没意思啦！而且不和谐，你懂得……亲！



你是不是喜欢这种御姐型的呢？





李钊钊钊钊、Z

吉林 长春

各位小编好，本人马上要毕业了，想买个笔记本，请问一下微星 455 和神舟 k660e 哪个好！?



这两款都是今年发布的新机器，在配置上基本差不多，不过神舟 k660e 搭配了 GTX860M 显卡是一大亮点，其价格也比微星 455 低一些。总体来说，神舟 k660e 在性能和价格上都微胜微星 455。

E网 情深

（游戏小说选登）

战地 3 特工迪马

序章

贝鲁特，1991 年 8 月

他们六点钟就开始进入警报状态了。但莫斯科那边直到下午三点钟才打来电话，这是最热的月份的一天中最热的时候，而他们待在肯定是贝鲁特唯一一个没有空调的宾馆里。但这就是军情总局的风格——他们即使在最糟的时候，也永远不会失败。迪马把腿摆到床下，感觉自己的脑子还昏沉沉的。他拎起电话。两千公里外，帕廖夫的声音坚定中充满威严。

"你准备好了？"

"过去九个小时都准备得好好的。"

"一辆红色标致车，约旦牌照。"

"在哪儿？"

电话那边停顿了一下。迪马想象帕廖夫在莫斯科的办公桌上堆满备忘录和电报，每一份都盖着"紧急—绝密"的章子。

"离卡拉奇的宾馆四个街区，庄严宫酒店，一个被炸过的停车场。"

"具体点好不好，半个城市都被炸过。"

"伊朗核代表团全都在这个酒店，所以到处都是他们自己的警卫。但是代表团被限制在里面了。我们的情报是卡拉奇准备好的。你们不会有任何问题。"

"你总是说不会有任何问题，而我们总是遇到问题。"

帕廖夫叹了口气："我向你保证，一切都已准备就绪。卡拉奇认为美国人会去接他，所以他不会抵抗。把他弄进车然后开车离开。告诉他边境另外一边有一架喷气式飞机，给他看看文件，就说我们已经同意了。一旦你开始行动，就算他认出你是谁，他又能怎么样？只要准备好自动注射器。"

化学棍棒——这就是军情总局对一切问题的答案。

"如果有问题，怎么办？"

"干掉他。宁可让伊朗的核奇才去死，也不能让他落到美国佬手里。"

帕廖夫挂断了电话。

迪马把话筒放回到电话上，给所罗门递了个眼色。"开始行动。"

所罗门正盘着腿坐在床上，从美国弄来的柯尔特 .45 手枪就拆解了放在他面前。所罗门没有反应，只是瞪着——平时就是这副表情——他依然很年轻，只有二十岁；但表现出来的心智好像真实年龄的两倍。迪马曾经是他的指导员，但所罗门现在不需要指导员。在他身边，迪马觉得自己苍老而迟钝。接下来的几秒钟，他们两个人都没有说话，只是听着头顶的风扇扇动着城市浓汁一样的空气。窗户旁边，一只苍蝇嗡嗡嗡地想要徒劳逃脱黏稠的粘蝇纸和自己的死亡。外面交通很糟糕，汽车喇叭呜呜作响，贝鲁特永远在堵车，司机都很焦躁。然后，在没有预兆的情况下，所罗门阴森地笑了起来。

"你知道我最期待的是什么吗？卡拉奇意识到他到不了自由国度的时候，我想看看他的表情。"

其实对于迪马来说，这不是第一次捉摸不透自己的门徒。尤为令迪马困惑的是，所罗门总是很喜欢冷幽默。迪马不禁在想，这是他第一次执行军情总局安排的实战前线行动，他怎么才能保持冷静。他站起身，走到卫生间，从放在沐浴袋里面的瓶子里喝了一口伏特加。只是喝了一小点，就可以支持过之后的几个小时。他转回到房间，拿起 .45 装到枪套里。

所罗门皱起眉："你把枪擦好了？"

"是的，很好。"

所罗门抬起枪管，无数次检查了手枪："还有这么多灰。再说 .45 名声不好。"

迪马想，你啥都知道。他们应该担心的是弹药。腿带上的子弹不够。他们为什么要用美国垃圾呢？这说明帕廖夫在伪装方面已误入歧途。其实，对于资深特工来说，致命的是情报，而不是武器。他看了一眼弹出来的弹夹和子弹。所罗门在每粒子弹的鼻子上都刻了个十字，他使用了全金属包覆空尖弹，以达成最大的伤害。迪马希望今天不要开枪。

"我们开始行动吧。"

他们搭上出租车，是一辆欧宝，上面的面板五颜六色。里面都是司机的汗臭和午餐的味道。所罗门坐着，插着胳膊，一脸不开心的样子，像个被强迫倒垃圾的小屁孩。

"如果我们是中情局的话，就会开着自己的雪佛兰。"所罗门用标准的美式英语说道，"还有我们的无线电网络。"

"也许你选错边了。"

所罗门什么也没说，好像有想法一样。

"看看光明的一面。"迪马拍拍他的胸和大腿，"至少我们可以把这些马球衫和牌子留下来。还有这些棉布裤子。"

"是啊，还要感谢这里的市集，一个本来该去上学的孩子坐在缝纫机后面，双腿交叉。他们把美国人看成三明治。"

"卡拉奇不会注意的。他是个物理学家。"

"他在美国待过。而你没有。"

迪马责备地看着他。所罗门的态度几乎让他无视特战队控制自己的训练。从第一天开始他就被认为是一个麻烦，永远令人尴尬，永远挑战指导员，永远有自以为是的主意。他们把这一切归罪于迪马，归罪于帕廖夫，当然更多地归罪于迪马。迪马只能责备自己。所罗门是他的发现，是他在俄国人占领阿富汗的年代，在那被炸得跟焦土似的坎大哈山坡上找到的，最后苏联人在阿富汗却两手空空。迪马是无数背井离乡前往阿富汗帮助击败入侵国的青年中的一员，秘密行动，发现了这个孩子的天赋，把他带了回来。他的冷静、他的纪律，他对语言惊人的天赋，以及他的冷酷都是宝贵的资产。迪马坚持说，军情总局需要他，俄罗斯需要他。他们说，OK，等他两年到期之后，这个人就归你看着。这是所罗门的第一个任务，而迪马就遇上了麻烦。

他们离宾馆还有几个街区的地方就下了出租车，走了过去，找到那个被炸翻的停车场。只是短短的一段路，浓重的烟雾让他直冒汗。没有标致车的影子，但是看到一个对面的酒吧。好像是被磁力所吸引，迪马径直走了过去，掏出五美元放在前台，要了两杯。

"你在喝什么？"所罗门潜藏在门口。

"只是水而已——你有点缺点嘛？"

所罗门面无表情地看了他一眼，似乎是说，看上去像是这么回事吗？迪马又一次感到不爽。

酒吧的架子上有一台黑白电视机。戈尔巴乔夫刚被从软禁中释放出来，不过已经被解除了权力，被大家羞辱。最大的希望——现在也没有了，苏维埃联邦已经在他身边支离破碎，他主导的改革彻底失控。会怎么收场呢？迪马唯一印象就是混乱。这肯定不是所罗门报名的时候他向所罗门许诺的梦想。

"也许卡拉奇会帮助我们先回去。"迪马拍了拍夹克下面突出来的部分，"想一想吧：可随身携带的核能力。"

迪马的嘲讽在所罗门身上毫无反应。今天，这个孩子的眼睛第一次亮了。这个念头抓住了他的思绪，就像帕廖夫和其他莫斯科的大头头一样。迪马抽出五美元，又要了两杯。他已经警告过帕廖夫会有问题，而现在，已经看到了标致车，他看到的是什么——标致车缓缓爬过，一只轮子陷入路上水坑的时候几乎停了一下。这辆轿车不仅仅是满载。

"操，他们全家都在了。"

车子的一边有个新鲜刮痕，底下闪亮的金属露了出来，前翼子板边的保险杠向前支棱着，好像被另外一辆车撞开了。车子停在路边前似乎毫无章法地拐了几个弯。

"等一下，"迪马对所罗门轻声说道，所罗门正准备过街，"我们要看看有没有人跟踪他。"

第二次伏特加感觉像掺了水。在路的另一边，他们可以看到卡拉奇开着车，老婆在他身边，头四处乱转，看着周围，很惊慌。迪马想，

这是没人理会的计划 A。不过他妈的计划 B 是什么？街上没有人跟着他们。迪马和所罗门走向车子。卡拉奇一看到他们就跳了出来。这个人瘦瘦的，衬衫的领口太大了，和脖子中间有很大缝隙。

“嗨，嗨，这里！”

这个人不知道他们是冒牌货！迪马告诉他冷静点，回到标致车上去。他们走近的时候，看到后座上全是孩子。迪马感到胃里一阵翻江倒海。

“我们要把他们干掉。”所罗门说道，“先给他一针镇静剂。然后让他们下车。他永远不知道发生了什么。”

另一次操蛋的惨败。他可以责怪帕廖夫，不过迪马知道最终的错还是因为他同意接受这个任务。说“不”不是他的本性——尤其是这一阵，那些原来承诺的专业选择都已经化为乌有。卡拉奇回到车上，摇下窗户，眼睛瞪得大大的，满怀期待。后座上的一个小孩开始哀号。

“卡拉奇先生，我是戴夫。”迪马说道。

“戴夫……”卡拉奇重复了一遍，皱着眉头，好像在拼这个名字，“对我说的消息是迪恩。”

迪马想，操。他们达成的什么协议？戴夫，迪恩，迪马，区别不大。他感觉自己脑子昏昏沉沉。也许喝伏特加不是个好主意，也许他应该直接喝第三次。

他的老婆倾身到老公身边，朝迪马皱了皱眉头，用波斯语轻声对卡拉奇说：“我闻到他身上有酒味。”

突然之间所罗门出现在迪马身边，把他从车窗旁边顶开，咧嘴大笑，好像他以前从来没有从车窗上看到自己的脸。

“嗨，朋友，你们今天怎么样？我叫迪恩，我们今天来这儿，把你们带到那个地方。女士，你能不能出来，还有你的孩子们。”

所罗门是怎么花言巧语的，迪马不想听，卡拉奇也不想听。因为之后发生的事情让这个脆弱的谎言徒劳无功。两辆崭新但覆满灰尘的雪佛兰越野车映入眼帘，在路中间一个急停。八扇门同时打开，八名穿着 T 恤和短裤戴着墨镜的高加索人走了出来，都带着枪。四人掩护，四人靠上来。两个掩护的人瞄准了迪马。卡拉奇的老婆惊声尖叫，迪马的耳朵震得耳鸣。所罗门已经在他身边消失了。麻烦一出现，他就消失在路边停着的车子中间。

“手举起来，牛仔男。”一个墨镜男喊道，用阿拉伯语又重复了一遍命令，以确保效果。迪马甩出 .45 手枪，瞄准、扣动扳机，不过没有打中，再次瞄准——卡壳了。这电光火石的一瞬间，手枪从他手中掉了出去——滴着血。美国人干脆地击中了他的手腕。迪马倒在地上，美国人冲到车子的另外一边，打开车门，把卡拉奇一家都拉向自己的怀抱。迪马痛骂帕廖夫的愚蠢、垃圾计划、没有足够支援的任务，他还咒骂该死的 .45，以及那两次伏特加以及狗屎生活中的一切事情。

在这一刻，两辆停着的奔驰和日产达特桑牌汽车之间闪过一个身影，是所罗门为自己选好了位置。他看到标致车底下有个美国人慢慢从车边靠了过来，力求万全。迪马用那只能动的右手从左边裤子口袋里掏出贝瑞塔手枪，举起来朝美国人的脚开了一枪。他听见门关上的声音，美国人撤走了。

“家人没事了，可以走了，现在就走！”

宁可死，也不要让美国人把他弄走。迪马没和所罗门说这事。不需要。所罗门会知道的。子弹、家人。迪马刚才没有打中的美国人闪现在眼前，宽大的下巴，萨帕塔小胡子，戴着墨镜。

“你这个俄国间谍。”那名美国人举起 M9 手枪，瞄准。他们之间的空气爆炸了。美国人跪倒在地上，子弹从他的后脑打进，前额塌下去一个坑，他的嘴张成了一个完美的 O 形，像要唱歌的样子。他停了一秒钟，然后扑倒在迪马面前，把迪马压倒在地，打碎的脑袋里面的东西都飞溅到迪马脸上。所罗门那里又传来几声枪响，又是惨叫和哭号声。

“滚你妈的出去！”门关上了，轮子疯狂打转——然后就没有声音了。

所罗门搬起压在迪马身上的尸体，用冒牌 Polo 衫擦了擦迪马的脸。迪马喘了口气。

“你杀了卡拉奇？你要阻止他们，然后带走卡拉奇，是不是？”

所罗门慢慢摇了摇头。

“怎么搞的？”

他用脚尖踢了踢美国人的尸体：“要不然打死卡拉奇，要不然打死这家伙。”

迪马花了几秒钟想了下所罗门话的意思。“你救了我一命。”

所罗门没有说话，只是鄙夷地看了一眼。最后他点了点头。

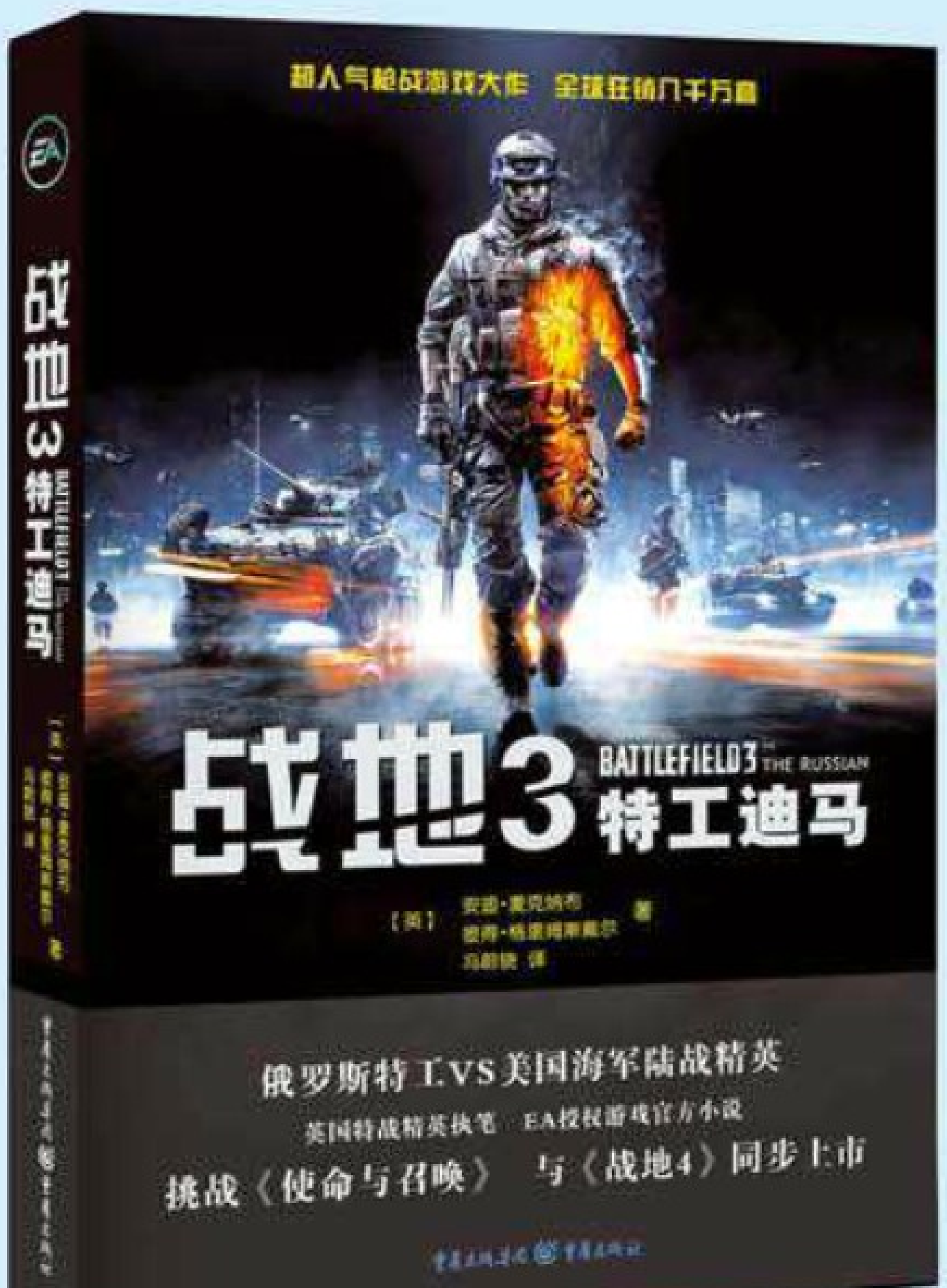
“是啊，我把事情弄砸了。”（序章完）



阿汤叔点评：

一半玩游戏，一半在思考，这会是一个即将发生的故事

我之所以被这本架空战争小说吸引，原因之一是《战地 3》这款游戏终于能超越《使命召唤》的现代战争系列，登上年度最佳射击游戏的宝座。作为一个“战地粉”，我已为此足足等了 6 年；原因之二是游戏里时空混乱的跳跃式剧情让人实在很难理清故事的来龙去脉，即使是你已经通过全部关卡，也依然会是一头雾水。很多疑问在你玩游戏的时候都被前所未有的真实场景，无与伦比的战争画面和震耳欲聋的枪炮轰鸣所一笔带过，当我们沉浸在这场好莱坞大片般视觉盛宴里的时候，根本无法分心来考虑这些深层次的内容，而当我们能静下心来思考一些东西的时候，有些过程又似乎变得让人难以理解。俄罗斯特工迪马怎么会来到中东战场？他和恐怖分子头目所罗门究竟是什么关系？为了一张无法辨认真假的妻儿照片，他就能放弃难能可贵的自由，投入生死未卜的黑暗深渊吗？海军陆战队员布莱克本为什么会被中情局特工审问？在伊朗大地震的残骸下到底发生了什么事情？一个受过严格训练的精英士兵真的会为了只认识了两分钟的朋友而杀死自己上司和战友吗？恐怕这就是小说的魅力所在，总是让那些我们认为无法想象的故事变为可能……当然，特有的双线剧情下，还会交代这两位来自不同阵营的铁血军人，究竟拥有怎样独特且与众不同的性格、背景、遭遇，甚至是最终命运……我想这也是小说会带给我们的惊喜，让游戏更有底蕴，让玩家更赋激情！



战地 3 特工迪马

~~原价：28 元~~ 优惠价：25 元

英国特战精英执笔
EA 授权游戏官方小说
俄罗斯特工 VS 美国陆战精英

电攻淘宝店有售：
shop33860899.taobao.com

www.dooland.com

CCG EXPO

CCG EXPO 2014

第十届中国国际动漫游戏博览会

2014.7.10-7.14 上海世博展览馆 · 上海市国展路1099号

STAR SHOW 星秀场

ARTS CREATIVE DAY 艺术创意日

生如夏花 COSPLAY

星 秀 场

海外精品动画电影展映

艺 术 创 意 日

生如夏花cosplay大赛

票务热线 021-962388

网 上 订 票

www.ticket2010.cn

详情请登陆官方网站：www.ccgexpo.cn

或关注新浪官方微博：weibo.com/ccgexpo

添加腾讯微信服务号：ccgexpo

添加腾讯微信订阅号：ccg_expo

【官方网站】 【新浪微博】 【微信服务号】 【微信订阅号】